

100 CARGADORES PARA TUS PROGRAMAS FAVORITOS

**650
PESETAS**

pcmania

MICRO

AÑO I REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES **Número 2**



ALONE IN THE DARK

**El terror llama
a tu puerta**

ARTE DIGITAL

**PAINTBRUSH
PROFESIONAL
PARA WINDOWS**

2
DISCOS

**6
MEGAS
DE
INFORMACIÓN**

ALTA DENSIDAD

**LAS MEJORES DEMOS
DEL MOMENTO**

**ROBOCOP 3
COOL WORLD
ETERNAM
ROME AD 92**

**CÓMO LLEGAR
AL FINAL DE...**

**LEATHER
GODDESSES
OF PHOBOS 2**

PREVIEWS

Así serán...

**ECO QUEST
COMANCHE
DAUGHTER
OF SERPENTS**

HOBBY PRESS

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurió

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Autoedición
Carmen Santamaría

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Susana Herrero
Oscar Santos
Enrique Ricart
Anselmo Trejo
José C. Romero (Traducciones)
Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Manuel Garrido
Diego Gómez
Juan J. Fernández
Juan A. Pascual
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira, Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas de Información

PCMANÍA no se hace necesariamente
solidaria de las opiniones vertidas
por sus colaboradores en los artículos
firmados.

Prohibida la reproducción por cual-
quier medio o soporte de los conteni-
dos de esta publicación, en todo o en
parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

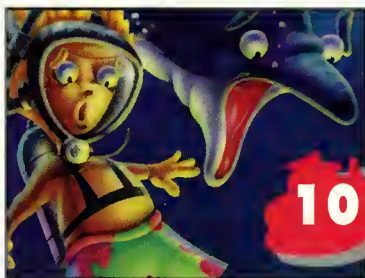
Esta Revista se imprime en Papel
Ecológico Blanqueado sin cloro.

SUMARIO

AÑO I - Nº 2 DICIEMBRE 1992

EN ESTE NÚMERO...

PREVIEW



ECO QUEST Directamente desde las profundidades de la compañía norteamericana Sierra, llega un programa que goza de tan buena salud como de magnífico argumento.

COMANCHE



Cuando parecía que la producción de simuladores de vuelo descendía, sube a la velocidad del rayo este «Comanche», que seguro no desmerece en ningún aspecto al resto de simuladores. Muy al contrario. Los supera.

4 PRIMERA LÍNEA Provenientes de los más recónditos lugares de nuestro planeta, os presentamos lo último que ha ocurrido en el panorama del software internacional. Para que luego no digáis que no os mantenemos informados de lo que ocurre fuera de nuestras fronteras.

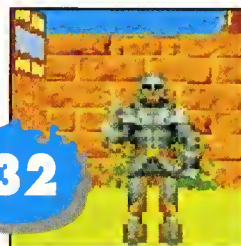
16 PREVIEW Millenium presenta «Daughter of Serpents», una aventura donde nos adentraremos en un mundo de peligros y emociones a comienzos de siglo. La ciudad es Alejandría, y nuestra misión desvelar un misterio del Antiguo Egipto.

ARTE DIGITAL



PAINT BRUSH Un completo repaso a las opciones de la nueva versión para Windows de este gran programa de tratamiento de imágenes. Uniendo las capacidades del escáner y las posibilidades gráficas del PC, hasta dar a cualquier imagen un toque personal.

PRIMER CONTACTO



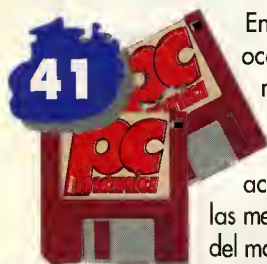
LEGENDS OF VALOUR Los chicos de U.S.Gold atacan de nuevo con un sorprendente juego de rol. En una pequeña villa de un territorio cualquiera se desarrolla nuestra aventura. Te desvelamos sus principales características para que sepas qué te vas a encontrar.

EN PORTADA...



Esta casa va a ser centro de grandes problemas para todos nosotros. Lo que tenga dentro sólomente lo veréis en el oscuro interior de la revista. Es «Alone in the Dark».

ALTA DENSIDAD



En esta ocasión san más de 100 cargadores los que acompañan a las mejores demos del momento. Pero antes de verlos, evita problemas y échale un buen vistazo a las instrucciones que encontrarás en estas páginas.

PANTALLA ABIERTA

THE LEGEND OF KYRANDIA



Un malévolo bufón de la corte se ha vuelto loco y amenaza con destruir la bella tierra de Kyrandia. Pero na se lo vamas a

paner fácil, haremos todo la pasible para evitarlo en esta interesante aventura gráfica de Westwood.

52

CÓMO LLEGAR AL FINAL DE...



LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

2 La invasión de las hermosas diosas parece ser que ha llegado a su fin. Si quieres que de verdad esto acurra, nosotros te enseñamos el camino hacia este abjetivo. Ya se sabe. En la guerra y en el amar toda vale...

68

FLASHBACK

LEMMINGS



Con la llegada de un pack en el que se incluyen más de 200 niveles, hemos realizado un extensa camentario con la solucian de los últimos niveles de cada uno de las dos programas, «Lemmings» y «¡Oh na!, More Lemmings».

73

A

cudimos puntuales a nuestra segunda cita en los quioscos con ánimos renovados por la buena acogida que ha tenido el primer número de Pcmánia. Como ya os comentamos entonces nuestra intención es superarnos mes

a mes. Por eso hemos incluido nuevas secciones y algunas interesantes novedades. Entre ellas destaca la árdua labor realizada para ofreceros en los discos de portada, además de cuatro estupendas demos, nada menos que cien cargadores para obtener diferentes ventajas en otros tantos programas. Hemos vuelto también la vista atrás para rescatar dos títulos históricos, «Lemmings» y su continuación, y mostraros el modo de superar una asignatura pendiente de sus incondicionales: los cinco últimos niveles. Dispuestos a echaros una mano para llegar al final os damos un montón de ideas para ganar terreno en «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» y «Leather Goddesses of Phobos». Nuestra cita con la actualidad nos ha permitido también llevar hasta vosotros los lanzamientos más interesantes de los próximos meses. Entre ellos destacan por méritos propios «Alone in the Dark», «Comanche», «Eco Quest» y «Legens of valour», acompañados de amplio repaso por el software internacional, avalado por la opinión de nuestro equipo de expertos. Nos vamos corriendo, el siguiente número nos espera. Nos vemos el mes próximo en los quioscos.

24 PROTAGONISTA Coinciendo con la aparición de «Alone in the Dark», hemos aprovechado la ocasión para hablar con una de los responsables de Infogrames y con las pratagramadores de la aventura. Estamos tan seguras como ellos que va a resultar toda un éxito.

30 CÓMO SE HACE Después de la fiebre olímpica en el mundo del software, Roberto Potenciano, uno de las respan-sables de la creación de los gráficos en 3D de «Olimpiadas 92», nos todos los secretos de su creación.

35 PANTALLA ABIERTA Las últimas novedades son analizadas por nuestro equipo de redactores con la imparcialidad que les caracteriza.

45 PIXEL A PIXEL El concurso de diseño gráfica va viento en popa. ¿A qué esperáis para enviarnos rápidamente vuestras pantallas.

55 PC SHOP Tarjetas de ampliación, sanida con más calidad... Todo esta y mucho más en la sección que os mantiene al día de los avances de la técnica.

56 CÓMO LLEGAR AL FINAL DE... La última aventura del increíble Indiana con todo lujo de detalles para todos vosotros.

80 ESTO TIENE TRUCO Las atascos en las programas ya no tienen cabida. Más dinero, energía y hasta cómo superar una pantalla, lo encontraréis aquí.

82 CONSULTORIO Y si con los trucos no tienes suficiente, escríbenos para contarnos tus dudas. Nuestros especialistas se encargarán de resolverlas.



De la tele al ordenador

Proein S.A. tiene entre manos un nuevo proyecto, consistente en la versión para ordenador de un juego, cuyo protagonista no es otro que el simpático Hugo, el muñequito que aparece en algunos programas de Tele 5, como el Telecupón de Carmen Sevilla. Por lo que parece ser, en un principio la idea del programa es la de un adictiva arcade, compuesto de varias fases en las que, al igual que ocurre con las apariciones televisivas de Hugo, deberemos superar mil y un obstáculos hasta dar con nuestra amada Hugolina, que ha sido raptada por una terrible bruja.

De este modo, no tendremos más remedio que atravesar laberintos, subir y bajar montañas, volar en globo y multitud de arriesgadas empresas más que culminarán con el feliz rescate de la mujer de Hugo. Si recordáis, o si sois aficionados a los programas de Tele 5 en los que aparece Hugo, éste fue el comienzo de lo que se podría llamar televisión interactiva, en nuestro país. Los espectadores que concursan en el juego de Hugo, controlan al personaje mediante el teléfono. Marcando diferentes números, podían hacer que subiera, bajara, o se moviera a derecha e izquierda. Aunque, lógicamente, el control no puede ser el mismo en el ordenador, las acciones básicas del personaje serán prácticamente idénticas. También comentar que el programa consta de dos juegos en uno.

En el primero de ellos, la acción será muy similar a la que se puede ver en el televisor. En el segundo, el desarrollo del juego se decanta claramente hacia el arcade más puro, en el que no podremos tomarnos ni un solo momento de respiro.



Una enciclopedia de la vida animal

No, no nos hemos equivocado. Ya sabemos que hablamos de programas para PC, lo que ocurre es que «Animals» es uno de ellos, y de los más curiosos. En este caso, Mindscape ha querido abandonar, temporalmente esa sí, los temas tradicionales de lucha y estrategia. Por este motivo, ha creado un programa en CD-ROM destinada al público ecologista, amante de la naturaleza o simplemente deseoso de conocer un poco mejor los pormenores de vida animal.

En vuestra pantalla aparecerá un mapa del mundo donde se verán reflejadas cada una de sus variaciones climáticas. Podréis elegir cualquier lugar del globo terráqueo, y observar el comportamiento de los animales que lo pueblan.

En este programa están contenidas casi todas las especies que existen o han existido en nuestro planeta. Uno de los rasgos más atractivos es la reproducción de los sonidos y la información relativa a cada una de ellas.



Excelentes, insuperables, magníficos, impresionantes. Calificativos como estos y aún mejores no van dedicados en

esta ocasión a ningún juego, ni a ninguna compañía, ni a ninguna distribuidora. Van dedicados a vosotros, a todos los lectores de Pcmánia. El motivo no es otro que la gran acogida que habéis dispensado a esta nueva publicación creada pensando en todos los usuarios de PC.

El nacimiento de una revista siempre es lento y difícil, pero después de ver lo que ha ocurrido con el primer número, cogeremos nuevas y renovadas fuerzas e intentaremos hacerlo un poco mejor cada día hasta conseguir que cada mes llegue a vuestras manos la mejor revista que podáis encontrar en el mercado.

Sinceramente os damos las gracias. De vosotros depende ahora que nuestra tarea pueda seguir adelante, demostrando el mismo interés que habéis demostrado en el número uno. Gracias a todos.

Una presentación de lujo

La campaña francesa Infogrames presentó en las oficinas de Erbe, distribuidora de los productos de la firma gala en nuestro país, su nueva línea de productos destinados al mercado español en la próxima campaña. François Lourdin, responsable de ventas en el extranjero, destacó el esfuerzo de su compañía por adaptarse a nuestro mercado. Los productos editados bajo el sello Disney, de las que son responsables en Europa, han sido especialmente cuidados. De este modo, Mickey se ha convertido en el protagonista de una serie de juegos educativos, dirigidas a niños con edades comprendidas entre los dos y los diez años, que contarán con voces y textos en nuestro idioma. Entre estos podemos destacar «Mickey Puzzles», en el que los niños se divertirán formando rompecabezas, «Mickey ABC», por medio del cual descubrirán el significado de infinitud de palabras, «Mickey 123» para aprender los números, por último, «Mickey juego para memorizar» y «Mickey Formas y Colores» para desarrollar la memoria y la capacidad espacial. «The Animation Studio», completa los títulos editados por Disney y es todo un estudio de animación con protagonistas de excepción.



Lamentable es la palabra que mejor define al hecho de que se produzcan innumerables retrasos en la aparición de la versión PC

de algunos juegos que ya se encuentran circulando en el mercado para otras versiones como Atari o Amiga.

¿Qué es lo que ocurre? ¿Es que debe ser siempre el PC la última versión a producir?, o ¿es qué estamos volviendo al viejo tema de que por desconocidas razones de marketing, las compañías siempre tienen a España como el último de la lista? Estamos de acuerdo en que ordenadores de 16 bits como los anteriormente citados, basan casi todo su potencial en el mercado del software de entretenimiento, mientras que el PC también tiene su hueco en otras aplicaciones más profesionales. Pero, el PC ha dado sobrada muestra de sus capacidades en este campo. Por lo tanto, pedimos a quien corresponda, que no nos deje a los usuarios con la miel en los labios, y que aparezcan al mismo tiempo las versiones pertinentes, de los juegos que se lancen al mercado.

La originalidad como lema

Durante la rueda de prensa que Infogrames dio en Madrid, presentó una serie de títulos, que a buen seguro centrarán la atención de las aficionadas en la venidera campaña. Las grandes estrella de la compañía serán «Alone in the Dark», «Unnatural Selections» y «Shadow of the Comet». Con ellas, la compañía francesa ha conseguido dar un giro de noventa grados en la concepción de la programación del software de entretenimiento. «Alone in the Dark» es una sorprendente videaventura del que encontraremos amplia información en este número. «Unnatural Selections» es un original programa que permite crear nuestras propias razas de animales. Por último «Shadow of the Comet» basado en las obras del escritor Lovecraft. Por lo visto en su cita madrileña, Infogrames continúa en la línea de calidad que se trazó hace tiempo.

La moda de España

Superman ha muerto, Batman está muy visto, Spiderman pasó a la historia, y los demás superhéroes norteamericanos ni son tan conocidas ni tan super como dicen. Ahora lo que se lleva es la moda de España, lo nuestra.

Para acampañar a esta moda, nada mejor que un héroe con genuino sabor ibérico. Como el jamón de pata negra, la tortilla de patatas... Topo, una de las históricas del soft en nuestro país, está dando los últimos toques a su próxima producción. Aunque su protagonista no posea un nombre demasiado español, Luigi, lo que hemos podido ver del juego, responde a la altísima calidad con la que suele realizar sus programas y que sólo la podemos encontrar aquí, en España.

«Luigi» es un trepidante arcade de plataformas. Su protagonista es un tipo de simpático aspecto,



ataviado con su peto y su boina. Tendrá la difícil misión de rescatar a todos esos que llaman héroes y que na san tan fieros coma parece: Indiana Jones, Spiderman, Superman, etc. Todo ello, dejando antes bien limpio cada uno de los niveles de...huevas. ¿Original, no?



Violencia en las sesenta y cuatro casillas

Electronic Arts sigue empeñada en demostrarnos que el ajedrez no es solamente un juego de estrategia entre dos mentes privilegiadas. ¡Es también una lucha cuerpo a cuerpo! «Battle Chess 4000» realiza las escenas de combate de su antecesor, con un diseño diferente de las piezas y una serie de secuencias adicionales que añaden más humor y animación al programa. Ello no

le ha restado ni un ápice de su calidad ajedrecística.

Así lo demuestran sus 300.000 movimientos de apertura o funciones tales como el retroceso a una posición anterior y los distintos niveles de juego; por poner sólo un par de ejemplos de todo lo que puede dar de sí este programa.



Lucha y estrategia en la Francia medieval

De la mano de Electronic Arts nos llega «Castles II Siege and Conquest», un programa que dista mucho de ser una simple continuación de la primera parte de la serie. Además de construir castillos, ahora podréis atacarlos, asediarlos y destruirlos.

Como veis, se trata de una mezcla de estrategia y combate. Tenéis incluso la posibilidad de enviar espías al territorio enemigo para observar las maniobras que tienen lugar allí. Otra opción es la de forjar alianzas políticas y militares con otros jugadores, que en un momento dado se pueden convertir en vuestros enemigos. Y es que la lucha por el poder no conoce épocas, y menos aún en la Bretaña medieval, donde todos lucháis encarnizadamente por el trono que ha dejado vacante el rey Carlos a su muerte.

Viaje a la prehistoria



Elite y su nuevo programa, «Joe & Mac: Caveman Ninja» muy pronto nos dejarán interesantes aventuras. Un trepidante y espectacular arcade, muy en la línea de «Prehistorik», en el que tomaremos el papel de dos cavernícolas superdivertidos.

Estos, tendrán que vérselas con todo tipo de monstruos antidiluvianos para tratar de liberar a sus mujeres, raptadas por una tribu rival. En fin, acción y diversión a raudales.



Más casos para Sherlock Holmes

El famoso detective inglés ha cambiado su residencia en Baker Street por el PC CD-ROM, que es más moderno y bastante más atractivo para sus clientes del siglo XX. En «Sherlock Holmes II» Mindscape ha intentado aprovechar al máximo las posibilidades de este formato que ya situó a su antecesor «Sherlock Holmes Consulting Detective»

en los primeros puestos de las listas de éxitos.

El nuevo programa nos obsequia con unas maravillosas secuencias en las que se observa el movimiento de los personajes mientras hablan, así como una mayor interacción con los personajes que aparecen en el juego. Todos los elementos técnicos están mejorados, incluso el mapa de



situación de los dos detectives y la paleta de colores, que ha aumentado de 16 a 256. Además, se han añadido tres nuevos casos al repertorio de Sherlock: Los 2 Leones, El Imán Asesinado y El Pintor Ladrón.



Ingeniería genética

Si lo más próximo a la labor de la Madre Naturaleza que ha sabido inventar el hombre es la ingeniería genética, Mindscape nos brinda la oportunidad de adentrarnos en sus fascinantes misterios. Para ello nos presenta un nuevo programa para CD-ROM, «Sim Life». Se trata de un juego que no sólo tiene un considerable valor educativo, sino que reúne suficientes elementos de diversión como para aficionar a cualquiera.

Consiste en diseñar un ser vivo y establecer sus pautas de comportamiento y evolución en un ecosistema generado por vosotros mismos. De esta manera podréis descubrir el funcionamiento de la cadena ecológica y los cambios que en ella se pueden introducir artificialmente. Existe, incluso, la posibilidad de observar la evolución natural de las especies.



DUNE II: más intriga y estrategia

Apenas nos hemos recuperado de la impresión que nos causó la primera parte de «Dune», cuando ya tenemos que hablar de la segunda, encargada por Virgin al prestigioso equipo de programación Westwood Studios.

En una de las tres casas diferentes que os servirán como base de operaciones, tendréis



que desarrollar una compleja estrategia. Además deberéis llevar a cabo no pocas acciones de combate para conseguir apoderaros de la valiosísima especia por la que todos lucháis.

Cuando elijáis una casa, el ordenador, automáticamente, generará y manejará las otras dos. Los elementos estratégicos aparecerán cuando construyáis un edificio destinado a una tarea específica, civil o militar. De vuestra elección depende el desarrollo del juego.

Se os pondrán los pelos de punta cuando oigáis los gritos de los soldados caídos en combate o el sonido de las bombas al explotar muy cerca de la pantalla de vuestro PC.



ÚLTIMA HORA

Ubi Soft tiene prevista para dentro de muy poca el lanzamiento en castellana de «B.A.T. II». Este programa dispone de estupendas gráficas, salida y tres misiones diferentes.

Hemos tenido oportunidad de charlar con Ann E. McGowan, Development Manager de SSI, que vino a España para presentar «Eye of the Beholder II». Se trata de la segunda parte de una de las juegos de rol que las aficionadas esperabais con gran ansiedad.

«Wizardry VII. Crusaders of Dark Savant» es el título de la última entrega de la serie «Wizardry», realizada por Sir-Tech y U.S. Gald. Con un sistema similar al de «Dungeon Master» viene dispuesta a hacer la competencia directa a juegos como «Ultima Underworld».

En Micraprase trabajan en «Mantis», un simulador espacial al que han querido darle un aspecto la más real posible, prueba de ella son los 20 megas libres que necesitaréis dejar en el disco duro.

Simulando, la casa italiana especialista en simuladores, ya ha terminada «3D World Tennis». Tada un reto para los deportistas que no se canfaman con jugar con las amigas y aspiran a conseguir un Grand Slam informática

«Ocean Golf» es el título previsible del nueva juego de Ocean basada en este deporte que según se rumorea pasee algunas de las mejores gráficas vistas en programas de este tipo, amén de otras muchas interesantes características.

El próxima proyecto de Eric Chahi y Frederic Savair, creadores de, entre otras, «Another World», lleva por título «Heart of Darkness». Su cantenida aún es un misterio y, a diferencia de como venían hacienda hasta la fecha, aparecerá en el mercado baja el sello de Virgin. ¿Qué nuevas aventuras nos tiene preparadas el señor Chahi?

SÍMBOLO 92: LA LLEGADA DEL MULTIMEDIA

I.B.M. no estuvo en el S.I.M.O. y la cierta es que su ausencia condicionará quizás el que las visitantes no pudiéramos descubrir demasiadas novedades de última hora. Si así fuera en el campo de la informática es posible que no estéis de acuerdo con esta afirmación. La razón de nuestro comentario es muy simple: la que abundaba eran máquinas previstas de tarjetas de audio, CD-ROM y capturadores de imagen, maravillas que ya están o lo orden del día para las que nos gustan las videojuegos y solamente ahora comienzan o integrarse en las ámbitos informáticas.

La llegada del audio al entorno Windows ha sido una revolución. Este producto de Microsoft contó, por vez primera, con un stand propio en el que diversas compañías distintas presentaban nuevas lanzamientos para Windows. Destacó sobre toda la nueva versión 5.2 del popular procesador de textos WordPerfect. Anaya, por su parte, presentó el Pointbrush Profesional. Este interesante programa la podéis ver analizada a fondo en esta misma revista.

Por lo pronto, lo que llamaba la atención era la existencia, por fin, de distribuidores en nuestro país de hardware que hasta ahora era imposible localizar aquí. Así, las unidades de discos "Floptical", ya estaban disponibles dentro de nuestras fronteras. Es-

Desde el día 13 al 20 del pasado mes de noviembre todos los profesionales de la informática tuvimos una cita en el recinto del Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid con la trigésimosegunda edición del S.I.M.O., la Feria Oficial Monográfica Internacional del Equipo de Oficina y de la Informática. La muestra se caracterizó por la ausencia de algunas grandes compañías y por la inclusión de tecnología multimedia dedicada al gran público ofrecida en la mayoría de los stands.

tos revolucionarias unidades de almacenamiento permiten leer disquetes de tres y media pulgadas de doble y alta densidad además de permitir en un floppy especial hasta 21 megabytes de información, toda con un tiempo medio de acceso similar al de cualquier disco duro. Y lo más interesante de toda es su precio: rando los ochenta mil pesetas la unidad y unos cuatro mil pesetas cada disco.

Media Vision comienza sus ataques a la península con su Thunder and Lightning. Es esta una tarjeta combinada de audio y vídeo con capacidades sobresalientes. Entre ellas desta-



can: 32.000 canales y salida con compatibilidad Sound Blaster. De Media Vision también es lo Primagraphics, una tarjeta que usa el estándar A.V.I. de Microsoft para Windows y que permite la grabación de animaciones desde cualquier fuente de vídeo.

Y hablando de Microsoft os diremos que esta campaña preparó el Microsoft Videos para Windows, nuevos drivers y programas para controlar las nuevas generaciones de tarjetas capturadoras de imagen que comenzarán a aparecer el año próximo. La Primagraphics es ya totalmente compatible con estas nuevas extensiones.

Esta edición de S.I.M.O. ha sido la prueba indiscutible de que imagen y sonido cada vez están más unidos, de que la tecnología multimedia avanza a pasos agigantados y que dentro de poco podremos tener en casa un equipo super potente por un precio que hoy unas años nos parecía impensable. Toda buenas noticias, a pesar de que I.B.M. no haya aparecido en esta edición. ●

Javier de la Guardia

CARTAS AL DIRECTOR

Nuestra intención es crear una revista lo más plural posible. Sólo podemos lograrlo plenamente con vuestra ayuda, la de todos los lectores. No queremos tener la exclusiva de las opiniones; nos interesa, y mucho, todo lo que vosotros podáis pensar. La mejor manera que se nos ha ocurrido para conseguirlo es la creación de una nueva sección: Cartas al Director.

En esta sección, más vuestra que nuestra, propondremos cada mes un tema sobre el que todos vosotros deis vuestra opinión. Para ello, tan sólo tendréis que enviar una carta a la dirección de la revista, especificando en el sobre de forma clara SECCIÓN CARTAS AL DIRECTOR, antes del día 20 del mes en que se publica PCMANÍA. En la redacción seleccionaremos aquellas cartas que estimemos más interesantes por sus contenidos con objeto de que todos los puntos de vista se encuentren reflejados y las publicaremos en el número del mes siguiente a la convocatoria. Por supuesto, en vuestras cartas podréis también proponer aquellos temas que os parezcan interesantes.

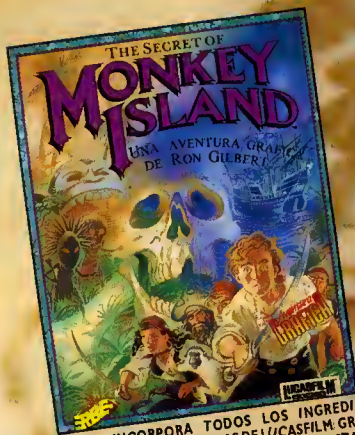
Para romper el hielo os proponemos un tema bastante polémico: «MARCAS VERSUS CLÓNICOS». Contadnos todo lo que se os pase por la mente referente a ello, si creéis que realmente un ordenador de una buena marca garantiza una calidad sobresaliente.

Si pensáis por el contrario, que cualquier clónico puede dar tantos prestaciones o más que uno de nombre, o si, por ejemplo, sois de la opinión de que se paga en exceso por la marca de un PC, sin dar a cambio nada especialmente interesante. Tan sólo pretendemos daros una orientación. Podéis hablar de lo que queráis relacionado con el tema. Sin más, agradeceremos por anticipado vuestra colaboración mientras esperamos vuestra respuesta con impaciencia. Animaos y escribid rápido.

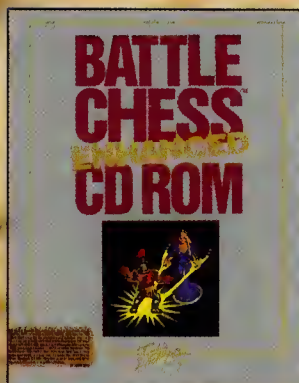
Marcas VERSUS Clónicos

CD ROM

MULTIMEDIA



EL JUEGO INCORPORA TODOS LOS INGREDIENTES HABITUALES DE LAS AVENTURAS DE LUCASFILM. GRANDES DOSIS DE SENTIDO DEL HUMOR, NUMEROSAS PISTAS Y UN ARGUMENTO DIGNO DE CUALQUIER PELICULA DE PIRATAS. TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO.



TODO LO QUE ANTES SE IMAGINABAN LOS JUGADORES DE AJEDREZ, AHORA SE CONVIERTE EN REALIDAD EN ESTE AJEDREZ ANIMADO EN EL QUE CADA MOVIMIENTO SE CONVIERTE EN UNA AGRADABLE SORPRESA. TAMBIEN PARA MACINTOSH.



ERAN RAPIDOS... ERAN MORTIFERAS. ERAN MAS NUMEROSAS. ERAN LAS ARMAS SECRETAS DE LA LUFTWAFFE. ESTA VERSION CO-ROM INCLUYE ESTOS CUATRO AVIONES ADICIONALES: P-38 LIGHTNING, P-80 SHOOTING STAR, HE 162 VOLKSJAGER Y GO 335 PFEL.



UN EXTRAÑO PODER HA LLEVADO AL GREMIO DE LOS TEJEDORES AL OLVIDO, DEJANDO TRAS ELLOS A UNO DE SUS JOVENES APRENDICES PARA DESVELAR EL MISTERIO. AYUDALE A RESCATAR A SU GREMIO Y PODRAS SALVAR AL UNIVERSO DE UNA INSOSPECHADA CATASTROFE.



¡AQUI TIENES ALGO REALMENTE FUERTE! ERES EL COMANDANTE DEL SUPERTANQUE RAVENY TIENES COMO MISION: GANAR LA GRAN BATALLA CONTRA SIETE PLANETAS Y MAS DE 20 ENEMIGOS DIFERENTES.



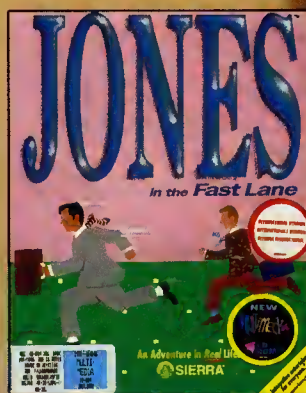
LA MAS PERFECTA SIMULACION DEL M1 ABRAMS, EL TANQUE OFICIAL DEL EJERCITO NORTEAMERICANO, CON MAS DE 63 TONELADAS DE PESO, AHORA EN CD, SIENTATE EN MEDIO DEL CAMPO DE BATALLA.



EXPERIMENTARAS LO ECONOMICO Y LA EXCITACION QUE PRODUCE DESARROLLAR IMPERIOS ECONOMICOS POR MEDIO DE LA CONSTRUCCION Y EXPLOTACION DE REDES DE FERROCARRILES A LO LARGO DE EUROPA Y AMERICA.



AHORA LOS NIÑOS PUEDEN SER PARTE DE UNA AVENTURA EXTRAORDINARIA DONDE TENDRAN QUE BUSCAR LAS RIMAS PERDIDAS DEL PAIS DE MOTHER GOOSE. MIXED-UP MOTHER GOOSE EN CD ROM ES EL INSTRUMENTO PERFECTO PARA INTRODUCIR A TUS NIÑOS EN EL MANEJO DE LOS ORDENADORES. JUEGO CON VOCES EN ESPAÑOL.



POR FIN, AVENTURAS DE LA VIDA REAL. DE 1 A 4 JUGADORES COMPITEN PARA CONSEGUIR SUS METAS EN DINERO, FELICIDAD, EDUCACION... A LO LARGO DEL CAMINO INVERTIRAS EN BOLSA, SERAS TIMADO O GANARAS EN LA LOTERIA. ¡LA VIDA REAL NUNCA ES TAN DIVERTIDA!



INTERNATE EN EL MAGICO MUNDO DE KING'S QUEST V, Y DESCUBRE POR QUE HAY MAS GENTE QUE HA JUGADO CON KING'S QUEST QUE CON CUALQUIER OTRO VIDEO-JUEGO.



SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID

Así será...

Eco Quest I: The Search for Cetus

Cada día que pasa más de diez especies animales desaparecen de la faz de la Tierra. Los pulmones naturales del planeta como la selva amazónica también están sufriendo las consecuencias del uso incontrolado de la naturaleza con fines económicos. Nadie puede permanecer impasible ante este proceso irreversible de destrucción. Ni siquiera las grandes compañías de videojuegos. Por este motivo, Sierra está dispuesta a concienciar a todos.

Sobre la base de una ecología militante, Sierra ha diseñado una aventura gráfica con su peculiar estilo en la que tendremos que comportarnos como civilizados ciudadanos y salvar a los habitantes del mar de todos los desechos tóxicos provenientes de una antigua fábrica abandonada.

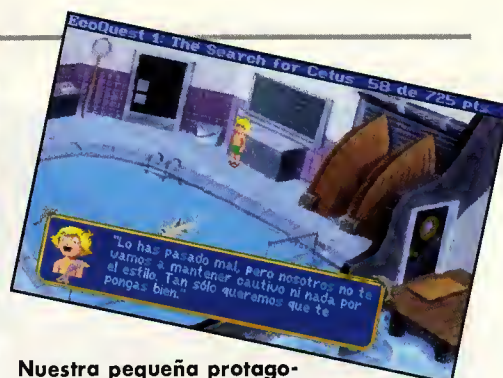




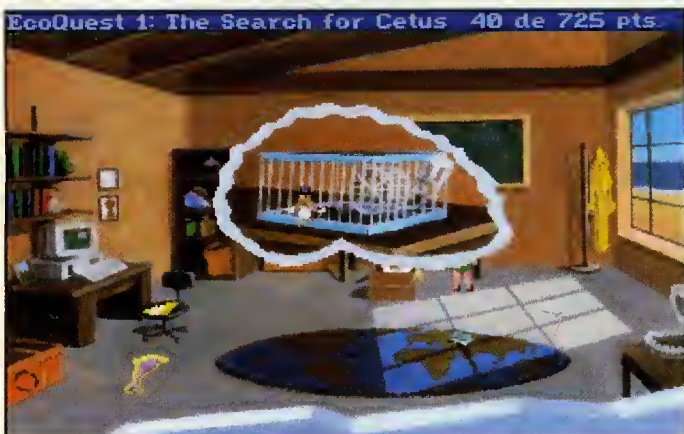
Las apartamentos dónde viven nuestras amigas peces tienen un portera muy eficiente.



Tendremos que recorrer la ciudad de arriba a abajo hasta poder resolver el misterio.



Nuestra pequeña protagonista hará la posible par salvar al delfín.



El hámster de Adam tiene sed así que una de las primeras cosas que tendréis que hacer es proporcionar al pobre bicha un paca de agua. Os la agradecerá con un espectáculo de variedades de luja.



El arículo os dará las pistas necesarias para comenzar la búsqueda del Rey del Mar. Cetus está en...na as lo vamos a decir para as daremas una idea: buscad el origen de la cantaminación.

SIERRA AVENTURA GRÁFICA

Lo historio comienzo cuando Adam, un joven cuyo padre es especialista en solucionar problemas medioambientales, se hace amigo de un delfín que está en proceso de recuperación de un extraño dolencio. Lo amistad entre humano y animal se soldo con sorpresa cuando Adam descubre que la criatura se llama Delphineus y además puede hablar. A partir de ese momento el muchacho acompañará a su nuevo amigo hasta las profundidades del Océano con una misión: encontrar al Rey de los peces, Cetus, que ha desaparecido.

EN EL MÁS PURO ESTILO SIERRA

«Eco Quest I: The search for Cetus» es sólo el prólogo o una serie de

aventuras en las que Adam tomará el papel protagonista. Esto vez le ha tocado el turno al mar pero el año que viene probablemente la aventura tendrá lugar, y lo sabemos de buen tinto, en los bosques tropicales.

No hay nada que destacar en este juego que le diferencie en esencia de los «King's Quest», «Space Quest» y demás pertenecientes o lo poderoso compoñío americano. El sistema de manejo del programa será el mismo, el interfaz de usuario idéntico, y la calidad parece que también se montará en los mismos altos niveles.

Esto primero parte de «Eco Quest» es bastante más accesible para todos los públicos que el resto de las aventuras que Sierra ha popularizado. Un juego sensiblemente más reducido y mucho más fácil que lo que acostumbra a realizar los Williams conforme lo bosque de la historia. La idea es concienciar a los más

pequeños y que puedan disfrutar del juego sin tener que terminarlo precipitadamente una y mil veces. Así no es de extrañar que Adam no pueda oír de ninguno forma en los focos de un tiburón, ni triturado por la hélice de un motor, algo que no dudamos le habría sucedido a Grohom o a Roger Wilco en los cinco primeros minutos de programa.

UN PROGRAMA CON MENSAJE

«Eco Quest» está pensado para que los noveles se inicien en el fascinante mundo de Sierra. Tampoco se puede despreciar el corno educativo del programa. Amor y proteger nuestro mundo es el mensaje que se desprende de un juego cuyos gráficos, guión y sonido están a la altura de lo que se podía esperar de este compoñío. Adam y su amigo Delphineus comenzarán a invadir nuestros ordenadores dentro de muy poco. Les esperamos. ●

Javier de la Guardia



p R E V I E W

Así será...

Comanche

Maximum Overkill



EL PODER DEL 386

NOVALOGIC
SIMULADOR DE VUELO

L

os simuladores de vuelo son un tipo de juegos que tienen un elevadísimo número de adeptos. Pendientes mes tras mes del último lanzamiento de las compañías especializadas, los fans de los últimos modelos de aviones de combate han visto como sus ordenadores se les iban quedando más y más pequeños ante el aumento de calidad de los programas. Los gráficos vectoriales usados para dar el máximo realismo a esta clase de juegos han sido llevados hasta sus últimas consecuencias. Poco más se podía esperar de la técnica. Pero en esto, llegó NovaLogic y su «Comanche».



El Comanche es uno de los helicópteros más modernos del momento. Aquí le tenéis en pleno combote contra un tonque enemigo.

Había un nombre que corría de boca en boca durante las últimas meses en todos los lugares en donde hubiera alguien que tuviera que ver con las videojuegos: «Comanche». Toda el mundo había visto imágenes estáticas de un simulador de vuelo que parecía sacado de un programa de Realidad Virtual en lugar de un simple y humilde ardenador. Sus creadores, una compañía de nombre Navalogic, con poca experiencia, al menos que nosotros sepamos, sólo tienen editada un juego hasta ahora, «Wolfpack», prometían que iba a superar a toda la anterior en la que a simuladores se refiere.

Por fin, tras una larga espera, hemos tenido acceso a la primera demo en movimiento que este equipo de programación ha realizado. No creáis que ha sido fácil conseguirla, nos ha costado la suya, aunque sin duda las primeras imágenes que nos ha deparado la pantalla reconfirman por su increíble calidad y por sus cuidadísimos detalles.

«Comanche: Maximum Overkill» debería estar lista y terminado para ser distribuida en nuestro país dentro de muy poca, y, creednos, es la más increíble que le

«Comanche» es el primer simulador en el que se ha logrado que las imágenes renderizadas se generen en tiempo real. Los resultados son increíbles.



Los explosiones son tan reales que parece que el ordenador va a volar por los oídos cada vez que destruyas a un enemigo.



Cualquier objetivo terrestre, por muy oculto que esté, es un blanco bastante fácil para los misiles de este helicóptero de combate.

ha ocurrido al mundo de los simuladores desde que comenzaron a aparecer las primeras programas que usaban las 256 colores de la tarjeta VGA.

CACERÍA NOCTURNA

Una de las primeras cosas que debería llamaros la atención en el juego, dejando aparte su increíble aspecto gráfico del que hablaremos más adelante, es la variedad de sus misiones. No bastaba con una a dos: las programadores de «Comanche» han in-

traducido una enorme variedad de objetivos que te llevará a los lugares del mundo más conflictivos de las últimas tiempos, a todas las horas, incluyendo la noche, y contra un sinfín de puntos vitales en cada misión tanta en tierra como en el aire.

La idea es que nos convirtamos en pilotos de combate de un modernísimo Boeing Sikorsky RAH-66 «Comanche», un aparato fruto de la perestroika, de la colaboración entre las dos fabricantes más importantes de helicópteros del mundo y evaluación de sus modelos más sofisticadas. Las armas de las que disponderemos serán también de última generación, incluyendo misiles con cámara de vídeo para dirigirlos contra el objetivo.

La idea es que nos convirtamos en pilotos de combate de un modernísimo Boeing Sikorsky RAH-66 «Comanche», un aparato fruto de la perestroika, de la colaboración entre las dos fabricantes más importantes de helicópteros del mundo y evaluación de sus modelos más sofisticadas. Las armas de las que disponderemos serán también de última generación, incluyendo misiles con cámara de vídeo para dirigirlos contra el objetivo.

p R E V I E W



Los escenarios parecen sacadas de fotografías más que generados por el ordenador. Necesitaréis un 386 como mínima.

Lo más espectacular de los misiones de «Comanche» son sin duda los realizados por la noche. Los programadores no han empleado técnicas de oscurecimiento artificial, usando colores más pálidos como en otros programas del mismo tipo, sino que el escenario cambia a tonos rojizos debido a la visión infrarroja de las cámaras del helicóptero. Hasta ahí llegó su nivel de realidad.

«Comanche» parece ser que tendrá también, no podían faltar, varios vistos exteriores del aparato. Entre ellos podremos incluir dos que aparecen directamente en los monitores del cuadro de mandos permitiendo una magnífica visión general de los combates.

MÁS RÁPIDO QUE LOS POLÍGONOS

En NovaLogic han trabajado durante mucho tiempo en un nuevo técnico que ha sido empleado en este juego. El procedimiento se denomina Voxel Space y consiste en un "rendering", de características un tanto especiales, realizado por primera vez en tiempo real. Este proceso, crear luces y sombras sobre objetos simulados generados por el ordenador, hasta ahora ocupaba tanto tiempo de cálculo del procesador que era imposible que la velocidad del programa fuera lo adecuado para dar fluidez al movimiento. ¿Cómo lo ha conseguido Nova Logic? Pocos lo saben, porque Voxel Space ha sido registrado como un sistema en propiedad privada de la compañía.



La noche no es problema para las cámaras de infrarrojos que utiliza el helicóptero. «Comanche» es absolutamente real.

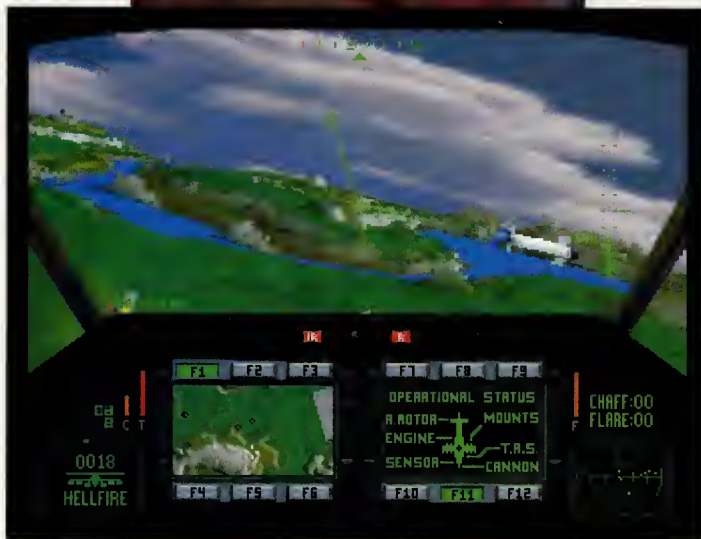
Por supuesto los requerimientos de «Comanche: Maximum Overkill» no son pequeños. Lo bueno siempre tiene un elevado precio. Necesitaréis como mínimo, un 386 o buena velocidad o en su defecto un potente 486, cuatro megabytes de RAM y un espacio libre en disco duro que todavía desconocemos pero que seguro difícilmente bajará de diez o doce megas. Con este equipo podréis volar a buena velocidad sobre montañas, lagos, valles, mares y bosques enemigos.

«Comanche» necesitará también que tengáis instalado un MS DOS versión 5.0 o similar para liberar RAM y tal vez dé problemas con casi todos los manejadores de memoria que se solían

usar de lo normal Microsoft. Así que si pensáis en el juego como en algo imprescindible para vuestros ordenadores, y ciertamente lo es para todos los buenos aficionados, ya podéis ir preparando discos de arranque y modificando una vez más vuestros CONFIG y AUTOEXEC.

«Comanche: Maximum Overkill» será efectivamente "maximum", así auténtico Realidad Virtual. Sus imágenes parecen sacadas de una película. En el filme más reciente del popular Harrison Ford hay una escena con un ataque de helicópteros visto desde el cuartel general de la C.I.A.; pues esas escenas no se diferencian demasiado de las que podréis ver aquí. Después de su lanzamiento, el resto de la competencia se va a tener que pensar mucho lo que hace para superar sus debilidades. ¡Hasta dónde vamos a llegar! ●

Javier de la Guardia



Jamás hubiéramos pensado que se podrían crear nubes con esta textura en un programa de simulación de vuelo.

La compañía NovaLogic ha empleado por primera vez para realizar este juego un procedimiento propio y registrado llamado Voxel Space.

¡HOLA COLEGA!

*¿Te ha sorprendido verme?. Soy
Hugo tu amigo de*

TELE
5

¡Ya estoy aquí!



DISPONIBLE:
* PC / PS
* AMIGA



ITE
INTERACTIVE TELEVISION ENTERTAINMENT

LA
PIRATERIA
ES DELITO

PROIN
Division SOFTWARE
Marqués de Montesquieu, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 29 06
28028 MADRID

p R E V I E W

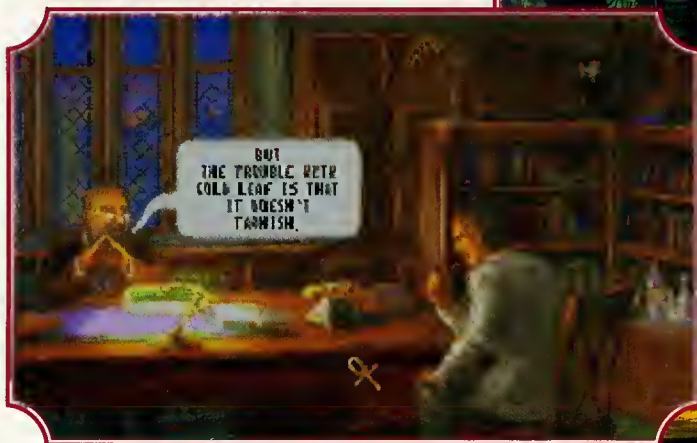
Así será...

Daughter of Serpents

PICADURAS MORTALES

Si lo que os gusta es visitar lugares exóticos, descubrir increíbles misterios que nadie ha podido resolver, y veros atrapados en un mar de posibilidades, sin duda alguna, éste va a ser vuestro juego. Aquí vas a poder encontrar todo esto y mucho más. «Daughter of Serpents» está dispuesto a convertirse en un nuevo tipo de aventura, en la que aburrirse queda fuera de lugar.

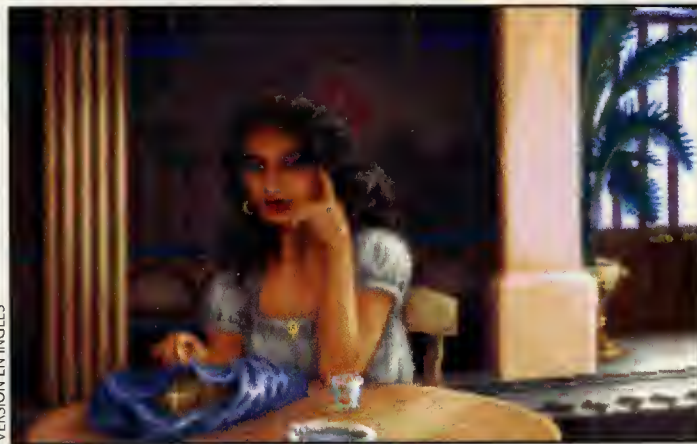
Pero antes de comentaos lo maravilloso que va a ser enfrentarnos con él, pasemos a analizar algunos de los aspectos más destacables del programa. A partir de aquí entramos en una nueva dimensión, creada en exclusiva por los señores de Millenium para el goce y disfrute de todos nosotros. Veamos cómo.



VERSIÓN EN INGLÉS



En este espectacular hotel empiezan nuestras investigaciones que nos llevarán hasta los secretos de los antiguos egipcios.



Este bello señorito nos ofrece entrar en un mundo tan oscuro como su cabello. Lástima que nos encontremos del lado de la Ley.

MILLENIUM

AVENTURA GRÁFICA / JUEGO DE ROL

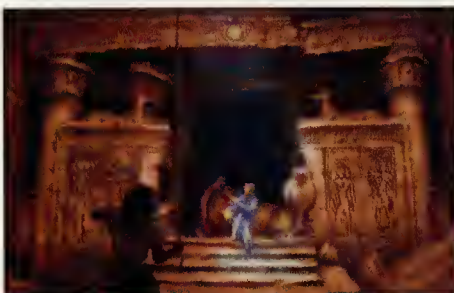
En primer lugar, vamos a intentar describir un poco el estilo del juego. Según sus programadores, han realizado una nueva interfaz gráfica, en la que ya no tenemos ni que usar iconos. Ahora todo se realiza exclusivamente pulsando en la ventana de acción, sobre lo que queremos accionar. Así, cuando nos encontremos con alguien y estemos hablando con él, no tendremos que elegir entre una serie de posibles respuestas o preguntas, sino que actuaremos directamente sobre lo que el otro personaje nos esté contando, como lo hacemos en el mundo real.

Le he bautizado con el nombre de SIGNOS, que viene a significar algo así como Sistema Operativo de Novelas Gráficas Interactivas con Guión. Gracias a este sistema, podemos actuar directamente en lo que dicen o piensan los personajes que encontraremos o lo largo del juego. De esta forma, lo ideal de ser interactivo queda más reforzado.

INVESTIGUEMOS UN POCO

Al comienzo del juego, se nos presentó la posibilidad de elegir al personaje con el que queremos jugar, de los que ya vienen predefinidos por el ordenador, o bien diseñar nosotros mismos un personaje o nuestra medida. Como en los juegos típicos de rol, teniendo que elegir hasta el más ínfimo detalle, como puede ser la fecha de nacimiento. Asimismo, deberemos escoger nuestras habilidades entre más de veinte distintos.

Podremos elegir entre seis profesiones dis-



Los más fastuosos templos nos introducirán en laberintos sin salida. Tened mucho cuidado.

tintos, entre los que se encuentran la de detective privado, experta en temas relacionados con el antiguo Egipto y ocultismo. Una vez realizada nuestra elección, pasaremos al desarrollo de nuestra aventura. Lo primero es sencillo al principio, teniendo que descubrir una red del mercado negro dedicado al tráfico de objetos antiguos en la ciudad de Alejandría.

Pero una vez realizado este trabajo, las cosas tomarán un cariz bien distinto. La oposición de la momia de un faraón egipcio, en el museo de la ciudad, complicará nuestro trabajo. La desobediencia del director del citado museo,



El riesgo de la aventura queda reflejado en esta pantalla. Podemos acabar muy mal.

hará que nuestra preocupación e interés aumente. A partir de aquí podremos por vivir aventuras de todo tipo con gran cantidad de personajes y en diferentes lugares.

VISIÓN DE CONJUNTO

La calidad, que puede odivinarse en una primera aproximación, promete un programa interesante que nos mantendrá ocupados durante bastante tiempo.

Mezclando dos elementos tan característicos como son las aventuras gráficas y los juegos de rol, se ha conseguido crear un guión de gran calidad y originalidad.

El nuevo sistema de juego, donde los iconos quedan reducidos o tan solo los objetos que podemos encontrar por el camino, y todo se realiza sobre la pantalla, promete bastante. Además, el juego vendrá acompañado por un manual, en el que se hace una pequeña introducción a los juegos de rol, y muy en especial a los de tablero, incluyendo un juego llamado «El Alquimista de Estambul», una especie de introducción al juego de ordenador, con parecido histórico y desarrollo.

Tanta gráficos como sonidos ambiente funcionan perfectamente, o lo que contribuirá a la adopción del programa a nuestro idioma en lo que actualmente se está trabajando o muchos forzados.

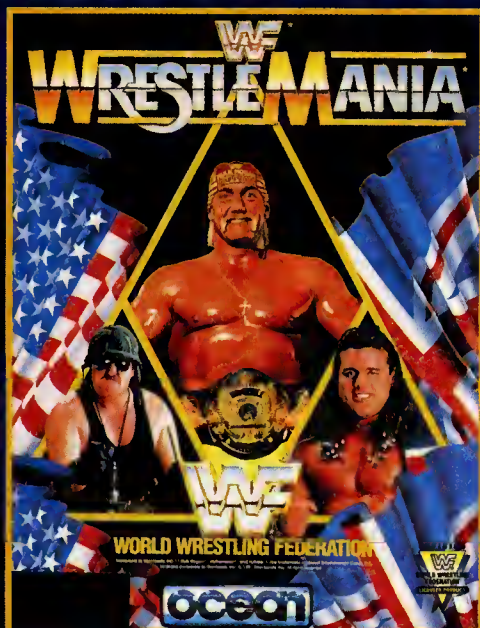
En fin, que estas novedades decidan por algún programa u otro resulte algo complicadillo, ya que este «Daughter of Serpents» parece tener muchas posibilidades. Prometemos daros más detalles en breve. ●

Oscar Santos

¡ LA MEJOR RECOPIACION DE TODOS LOS TIEMPOS !



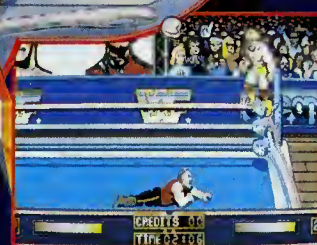
ACCLAIM™ AND BART VS. THE SPACE MUTANTS™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS™ TM & © 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



*TRADEMARK OF TITANSPTS. INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. ALL QISTINCTIVE CHARACTER NAMES, LIKENESSES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TITANSPTS. INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. *HULA HOGAN, HULKAMANIA AND HULKSTER ARE TRADEMARKS OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENSED EXCLUSIVELY TO TITANSPTS. INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED.



LJN™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJN LTD. © 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.Y. ALL RIGHTS RESERVED.

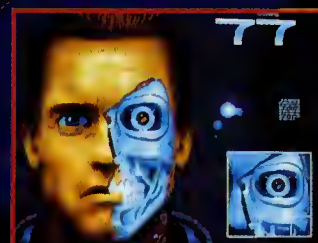


LOS 3 SUPERVENTAS DE 1991-1992 QUE FUERON NUMERO 1 ESE AÑO

DISPONIBLE EN
IBM PC • AMIGA

ERBE →

ocean®



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA . ERBE SOFTWARE . SERRANO , 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58

p R E V I E W

Así será...



Cuando la mayoría de usuarios aún no se han repuesto de la excelente impresión causada por el último juego de Infogrames, «Eternam», la compañía francesa se acaba de descolgar con una nueva maravilla. Si lo que hemos tenido oportunidad de ver en nuestra redacción no sufre excesivos cambios hasta la fecha de su salida al mercado, la conmoción que provocará su nuevo programa puede ser algo increíble. Preparad vuestras mentes y vuestros PCs para descubrir un mundo nuevo. Un mundo de pesadilla, terror y gritos en la noche, increíblemente real. Pero, no tengáis miedo. Al fin y al cabo sólo es un juego..., ¿o quizá no?

p R E V I E W

INFOGRAMES VIDEOAVENTURA

Jeremy Hartwood era la típica persona a la que a uno no le gustaría tener por vecino. Solitario, hueraña, excéntrico y enciema, pintor. Uno de esos artistas chiflados que son capaces de pasar noches enteras en vela con tal de acabar un cuadro. Y él tampoco era muy amigo de vivir en una comunidad, más o menos grande. Quizá esa fue la razón que le impulsó a tomar la decisión de aislarse del mundo en Derceto. Un lugar tan extraño como él. Hecha a su medida.

O quizá era Jeremy el que estaba hecha para Derceto. ¿Quién sabe? Los rumores sobre Derceto y lo que se ocultaba entre sus muros corrían de boca en boca por los habitantes de los pueblos cercanas. Sin embargo, eran incapaces de pronunciar la más mínima palabra sobre el lugar a cualquier extraña que se acercara hasta ellos, por mucho que lo intenté no la gré sacar nada en claro. ¿Superstición, a miedo a algo, a a alguien?

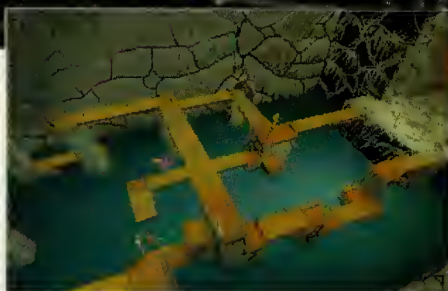
Según me contó la señorita Allen, la actual propietaria de la mansión, ésta, durante el día, tenía un aspecto, incluso hospitalario. Pero, cuando la noche extendía su negro manto, algo extraño, asfixiante, casi diabólico, inundaba por completo el caserón dándole un aspecto poco menos que siniestro. Nadie había sido capaz de pasar una noche completa en Derceto. Tan sólo alguien que estuviera tan loco como Jeremy.

Pero él tampoco pudo resistirse a la casa. El 25 de Agosto de 1924, el "Mystery Examiner" publicaba en primera página el hallazgo del cuerpo sin vida de Jeremy. La policía no dudó ni un momento sobre el caso, al que consideraron cerrado casi antes de abrirlo. Suicidio. Sin embargo, no se encontró una nota de despedida en la que el finado explicara sus motivos para tal acción. Nada, ni siquiera unas líneas. Nada. No todos estuvieron de acuerdo con el rápida veredicto que dio la policía. Ciertas personas sostenían

que Jeremy había sido asesinado pero, ¿por quién? En la zona jamás había ocurrido algo semejante. Y precisamente por esto, Mrs. Allen me contrató. Para investigar sobre el terreno las causas de la muerte de Jeremy y hacer un inventario de todo lo que de valor hubiera en la casa.

Por cierto, disculpen mi mala educación, aún no me he presentada. Mi nombre es Edward Carnby. Say detective privado.

**Cuando la noche
extiende su negro
manto, algo extraño,
casi diabólico,
inunda por completo
el caserón.**

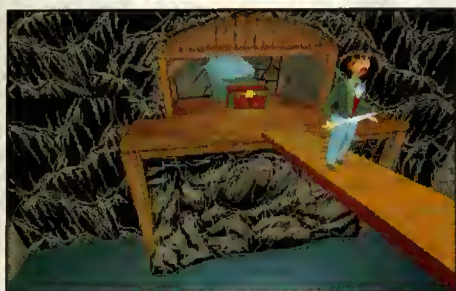


Fantasma, zombies, trampas, pasadizos secretos,...son sólo una pequeña muestra de lo que nos espera en Derceto. Todo un terrible mundo de magia y brujería por descubrir.

¿QUÉ SE OCULTA EN DERCETO?

Un argumento tan impactante como éste, no se merecía un juego menos impactante. En Infogrames han dado el Do de pecho a la hora de realizar un programa que revolucionará el mundo del software de entretenimiento. «Alone in the Dark» es toda un espectáculo, visual y técnicamente.

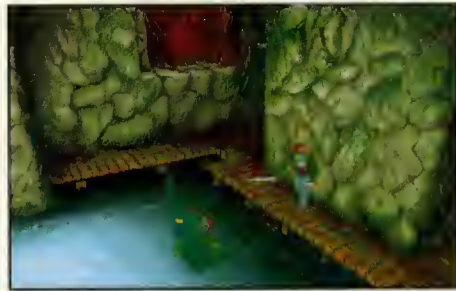
Nuestra principal objetivo, en el papel del detective Carnby, o en el de Emily Hartwood,



Uno de los moneros de no ser cagidos por sorpresa será ir siempre bien ormodo.



Una excelente acción para todo tipo de jugadores. ¿Chico a chico? Vosotras elegís.



Extraños criaturas pueblan el mundo subterráneo de Derceto. Mucho cuidado con ellos.

la nieta de Jeremy, cuya infancia transcurrió en parte en la casa, —es posible escoger el protagonista entre ambos personajes— consistirá en descubrir qué es lo que hay de verdad en los rumores que existen sobre Derceto. Descubrir, si es cierta que la casa está habitada por seres sobrenaturales, o si todo es pura superchería. Dicho así parece sencillo pero, creednos, no lo es en absoluto.

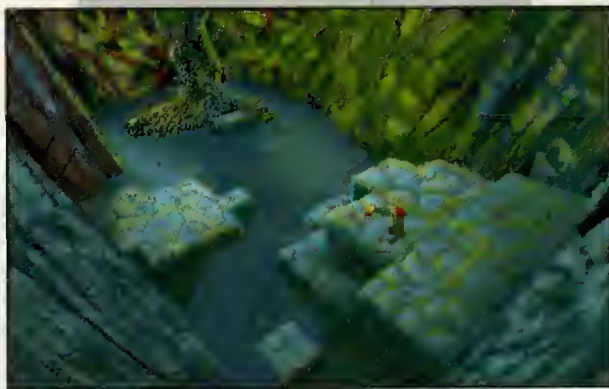
Descubriréis que la casa tiene su historia particular. En sus sótanos se encuentran las claves del misterio de Astarte, la diosa de la fertilidad a la que se dedicó la construcción en un principio. Una deidad tan desconocida como, posiblemente, malvada. Cuidado, los peligros acechan por doquier en este lugar.

LOS PRIMEROS PASOS

Nuestras andanzas por las diferentes estancias de la casa comenzarán en el ático, el lugar donde Jeremy murió. Un principio bastante tétrico. Ciertos objetos que encontraremos en este lugar nos servirán de guía en nuestras acciones posteriores. Pero, lo que parece un lugar tranquilo y acogedor se convertirá muy pronto en una trampa mortal, en la que no dejarán de acosarnos multitud de monstruos y alimañas. Seres que continuarán con su implacable persecución por toda la casa.

Las diferentes habitaciones se encuentran distribuidas del siguiente modo, de arriba a abajo: el ático, el segundo piso, primer piso, piso principal, sótano y un extraño mundo subterráneo de gran extensión. Una casa, auténticamente señorial, que nos servirá de tumba al menor des-

Tendréis que tener mucho cuidado, los peligros acechan por doquier en este lugar, y deberéis estar preparados para todo.



Aquello que, en apariencia, no oculte ningún peligro, puede darnos un buen susto. Tened siempre los ojos bien abiertos y permaneced alerta. Nunca se sabe lo que puede ocurrir.

cuido, ya que es más fácil que nada, encontrar una muerte horrible entre sus paredes a manos de quien sabe qué especie de trasgo o fantasma.

TÉCNICAMENTE GENIAL

La concepción que ha realizado Infogrames de su último proyecto es totalmente revolucionaria y de una calidad increíble. Con un método poco usual de combinación de gráficos bitmap (fondos planos bidimensionales) con vectoriales, aplicados estos a la totalidad de personajes y objetos del juego, el resultado ha sido poco menos que de película. La cantidad de acciones posibles a realizar es tremenda y todas adecuadas al momento y al objeto en cuestión que pretendamos usar. Toda, bajo un control sumamente simple desde el teclado.

La visión del juego es casi mejor que si nos encontráramos en el interior de la propia casa. Unas cámaras simuladas, siguen la acción del juego en toda momento desde toda tipa de ángulos, de modo que según la dirección que tomemos, el propio programa se encargará de colocar el plano adecuado para observar la situación con todo detalle.

A esta excelente idea, se une el hecho de que el programa realiza todos los cálculos de las diferentes animaciones en tiempo real. Aunque es seguro que todos entenderéis el significado de tiempo real, nunca está de más describir ligeramente en que consiste. El, llamémoslo "animador" del programa que controla el movimiento, realiza sus cálculos dependiendo de la velocidad a la que tra-

p R E V I E W

Alone in the Dark



El ángulo de visión es fijado de modo automático según la posición que ocupemos.



baje el procesador de cada PC. Esto es, si el juego estuviese preparado para funcionar de un modo ideal a 40 MHz, por ejemplo, en un procesador que corriera a 25, existiría gran desfase entre la pulsación y la ejecución del movimiento, así como entre el sonido y el movimiento, sin embargo, el juego se adapta automáticamente a la velocidad precisa para evitar problemas de este tipo.

Y, si aún no pensáis que nos encontramos ante un auténtico bombazo, cuando sepáis que el juego puede correr con una configuración mínima de 640 K de Ram, a partir de una velocidad de 16 MHz, y tan sólo requiere cinco megas de espacio en el disco duro, pensaréis al igual que nosotros, pero ¿cómo es posible? Pues lo es.

La prueba la tendréis a vuestra disposición en no demasiado tiempo, cuando Infogrames dé los últimos retoques a esta auténtica genialidad y podáis disfrutar de ella sin ningún impedimento. Tan sólo nos queda dar las gracias a Frédérick Raynal y a todo el equipo de programación y diseño, por llenar nuestro tiempo de ocio con juegos como éste. ¡Merci beaucoup! ●

Francisco Delgado

MADE IN FRANCE

Dos largos años de duro trabajo. Ese fue el tiempo que Frédérick Raynal dedicó a desarrollar y perfeccionar el «3DESK». Esto es la herramienta, o el "tool" como prefieren decir los programadores, gracias al cual se consiguió realizar «Alone in the Dark».

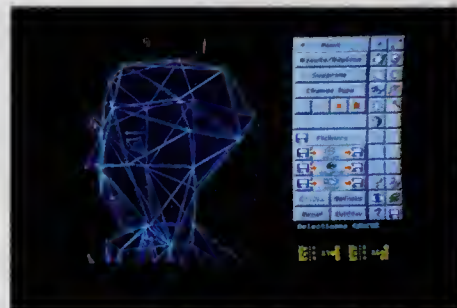
El citado "tool" es un diseñador y animador profesional, usado para crear todos los personajes y objetos del juego. Todos los gráficos de tipo vectorial que aparecen se realizaron con esta herramienta. El proceso para realizar el trabajo, explicado de un modo simple, vendría a ser el siguiente: en una primera fase se procedió al diseño de los perfiles del personaje desde todos los puntos de vista, procurando alcanzar la mayor definición posible con el menor número de polígonos.

En una fase posterior, una vez definido el personaje o el objeto en cuestión, en todos sus "órganos" (extremidades, cabeza, tronco, paneles de cajas, manivelas, etc.), se procedió a un "fill" de los polígonos, teniendo en cuenta las diversas tonalidades que podían adoptar según la posición del foco de luz que iluminase al gráfico. También se fijaron los parámetros que debían definirlo, tanto en tamaño como en detalle, según la posición más o menos alejada de la pantalla, en la que se situase.

Por fin, y una vez que los ficheros estaban perfectamente definidos, el ordenador, de forma automática, procedió a realizar diversas animaciones del gráfico, de modo que así, todos los parámetros se encontrasen listos para ser pasados al código general del juego.

El proceso en realidad, fue algo más complejo pero, a grandes rasgos, estas

El perfeccionismo que caracteriza a gran cantidad de productos de Infogrames no es cuestión de azar. No se escatiman esfuerzos ni tiempo, a la hora de crear algo realmente grande.



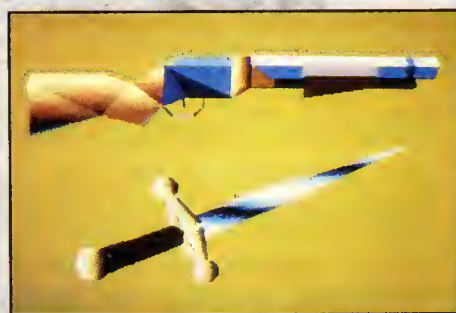
Los rasgos del protagonista fueron cuidadosamente definidos en todos sus detalles.



fueron las directrices que se siguieron. Como podéis comprobar, el perfeccionismo que caracteriza a gran cantidad de productos de Infogrames, no es cuestión de azar. No se han escatimado esfuerzos ni tiempo, a la hora de crear algo realmente grande. Y damos fe de que lo han conseguido, de un modo mucho más que satisfactorio.

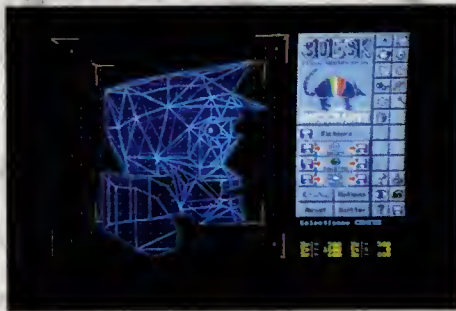
Pero, tened en cuenta que el «3DESK» es de uso exclusivo por los profesionales de Infogrames y no un programa comercial. Toda una pena, porque seguro que a más de uno nos gustaría aprovechar las capacidades de tan potente utilidad.

En fin, nos conformaremos con disfrutar como enanos con el juego durante mucho, mucho tiempo.



Objetos y personajes fueron diseñados por separado antes de posarlas al juego.

Hasta el armadillo de Infogrames, presenta un nuevo aspecto gracias al «3DESK».



Éste es el modo más fácil de diseñar un espléndido automóvil, digno de Giugiaro.

Nada se dejó al azar, ni siquiera el terrorífico aspecto de las fontosmas de Derceta.

Incluso el vestuario fue escogida de acuerdo o lo época en que se ambienta el juego.

INFOGRAMES

UNA COMPAÑÍA EN PRIMERA LÍNEA DEL SOFTWARE

S

ituada en Lyon, la segunda ciudad en importancia de Francia, Infogrames es una sociedad anónima creada en junio de 1983. Sus fundadores fueron Bruno Bonnell y Christophe Sapet cuyos objetivos principales eran los de crear, desarrollar, publicar y distribuir programas educativos y de entretenimiento. Alrededor de 60 personas trabajan para la firma, de las cuales más de la mitad se encargan del aspecto técnico de los juegos (programadores, grafistas, músicos y escritores). Ocupa el tercer lugar entre las mejores compañías de software de entretenimiento de Europa, contando con filiales en todo el mundo. Representa los intereses europeos de Disney y tiene la licencia informática del popular Tintin.

Por otro lado, Infogrames cuenta con la licencia oficial de Nintendo y Sega para desarrollar juegos. Su catálogo se compone de más de 200 títulos, que se reparten en distintos modelos de máquinas y diversos temas (educativos, aventuras, estratégicos, rol, simuladores, musicales, etc.). Entre los programas más importantes destacan «Captain Blood», «Bubble Ghost», «Drakkhen», «Pinball Wizard», «Hostage», «North & South» o «Eternam».

Su actividad investigadora se centra principalmente en el desarrollo de la tecnología del CD-ROM. Por este motivo, están trabajando para firmas como Fujitsu o Commodore, publicando, en este formato, juegos como «Drakkhen» o «Sim City».

EN DIRECTO CON...

FRANÇOIS LOURDIN

Responsable del departamento internacional de la compañía.

Conversar con este francés, uno de los próximos responsables de Infogrames, fue un verdadero placer. De una forma amena y coloquial, haciendo gala de un gran sentido del humor, François Lourdin nos presentó un estupendo juego que combina elementos de aventura y arcade.

«Alone in the Dark» será todo un éxito y, probablemente, batirá records de ventas, por lo menos esto es de lo que están casi seguros sus creadores.

PCMANÍA: ¿Cómo surgió la idea de «Alone in the Dark»?

FRANÇOIS LOURDIN: Al principio, lo primero que fue que el protagonista estaba en un caso y había cinco cerillos fuera de lo mismo. La situación cambiaba continuamente: cuando estaba en la cocina, lo que se sumió en la oscuridad y el jugador contaba con las cinco cerillos para alumbrar los escaleras y el resto del edificio.

Pero Frederic Roynol, el creador de la herramienta de 3D con lo que cuento «Alone in the Dark», sugirió la idea, después de haber trabajado en «Alpha Waves», de que creáramos un personaje capaz de moverse en tres dimensiones en tiempo real. Cuando habló de esto, muy poca gente creyó en él, pero siguió adelante con su idea y diseñó un

personaje que deambula por lo pontolito.

En ese momento analizamos el mercado y consideramos los productos que había en el mismo. Nos dimos cuenta de que no había salido nada parecido en lo que a ambientación se refiere, aunque empresas como Microprose estaban trabajando en proyectos similares. Por lo tanto, Frederic abandonó lo que estaba haciendo y se dedicó con entusiasmo a su nuevo trabajo.

A continuación nos pusimos a buscar un socio para llevar a cabo el proyecto y así es como conseguimos la licencia.

P.M.: ¿Aproximadamente, cuánto tiempo se invirtió en el proyecto?

F.L.: Unos dos años y medio. Nos llevó casi dos años configurar la utilidad de 3D y seis meses la elaboración del argumento.

P.M.: ¿Están satisfechos con el resultado?

F.L.: Sí. Tal y como esperábamos, el resultado ha sido sorprendente. Ahora mismo no existe en el mercado ningún juego como el nuestro. Sin embargo, no queremos parar en este momento, por lo que tenemos pensado desarrollar un segundo juego utilizando la misma herramienta.

P.M.: ¿Cuántas personas han trabajado en el programa?

F.L.: Colaboraron en él siete personas en to-



"Ahora mismo no existe ningún juego como «Alone in the Dark»."

tal. Fred fue el programador principal, pero estuvo apoyado por dos colegas; Yoel, diseñador de lo caso desde el tejado o lo bodega, y Franck que diseñó los decorados. También participaron en esta creación dos grafistas, Jean y Didier; y un guionista, Hubert. La música corrió a cargo de Phillipe, que cierra este completo equipo.

P.M.: ¿Piensan realizar, o lo están haciendo ya, otras versiones para ordenadores como el Amiga, o para consolas?

F.L.: Por supuesto que sí. De hecho yo estamos convirtiendo este programa a CD-ROM, e incluso, puede que lancemos alguna versión para la consola Super Nintendo y, con mayor seguridad, para la Nintendo CD. En lo que se refiere al Amiga, no vamos a pre-

porar nada por él puesto que es técnicamente imposible.

P.M.: ¿Cuáles son los elementos más importantes de que consta esta videoaventura?

F.L.: La característica más destacable y, al mismo tiempo, más curiosa, es que cuando el producto estaba prácticamente terminado por nuestros propios medios, me lo llevé a casa e intenté jugar con él. A los cinco minutos me quedé dormido y no quería dejarlo. Se trata de un programa muy completo.

P.M.: ¿No cree que la configuración óptima -VGA, 386, etc.- que exigen las producciones como «Alone in the Dark» limitan las ventas de este tipo de software?

F.L.: Pienso que no. Es más, si se observan los mejores programas, se llega a la conclusión de que el futuro reclama tecnología punta. Por este motivo todos los juegos están soportando como mínimo para 386. Mis amigos de Ultima lanzaron «The Black Gate» con este procesador y, en breve, habrá programas que sólo correrán en un 486.

Si me preguntan si siento pena por los usuarios de 286 que están demandando buenos juegos, contestaré que sí. De todos modos, esto es lo mismo que cuando uno se compra un coche de segunda mano y luego lo cambia por uno nuevo. La gente tiende a ir a mejor o a peor. En definitiva, evoluciona.

De este modo, François Lourdin iluminó con su explicación el intrincado camino que tuvieron que recorrer para llegar a la mansión de «Alone in the Dark». El resultado ha merecido la pena. ●

Francisca J. Gutiérrez

Quién es Quién

Siete han sido los principales responsables de la concepción, creación y realización de «Alone in the Dark». A cada uno de ellos les hemos pedido una frase para definir su trabajo durante la elaboración del juego. Estos son los resultados:



"«Alone in the Dark» es un producto del que todos nos sentimos muy satisfechos."

Phillipe Vachez. Música

"Con este juego permaneces atento a todo lo que sucede."

Franck De Giralami. Programador de decaradas

"Fue un auténtico placer trabajar con un equipo tan bueno, con el que logramos poner en el puntillo todos los ideas que habíamos escrito en el papel."

Hubert Chardoz. Decorador jefe y dibujante del "story board".

"No quiero decir nada por si hoy espías alrededor..."

Jean Marc Torroella. Grafista de fondos, catacumbas y secuencias de intraducción.

"Fue un largo y duro trabajo en equipo con el que obtuvimos muy buenos resultados. El próximo que hagamos será mucho mejor."

Frederic Raynal. Creador del software específico de gráficas en 3D.

"«Alone in the Dark» abre nuevos caminos a los juegos de Realidad Virtual."

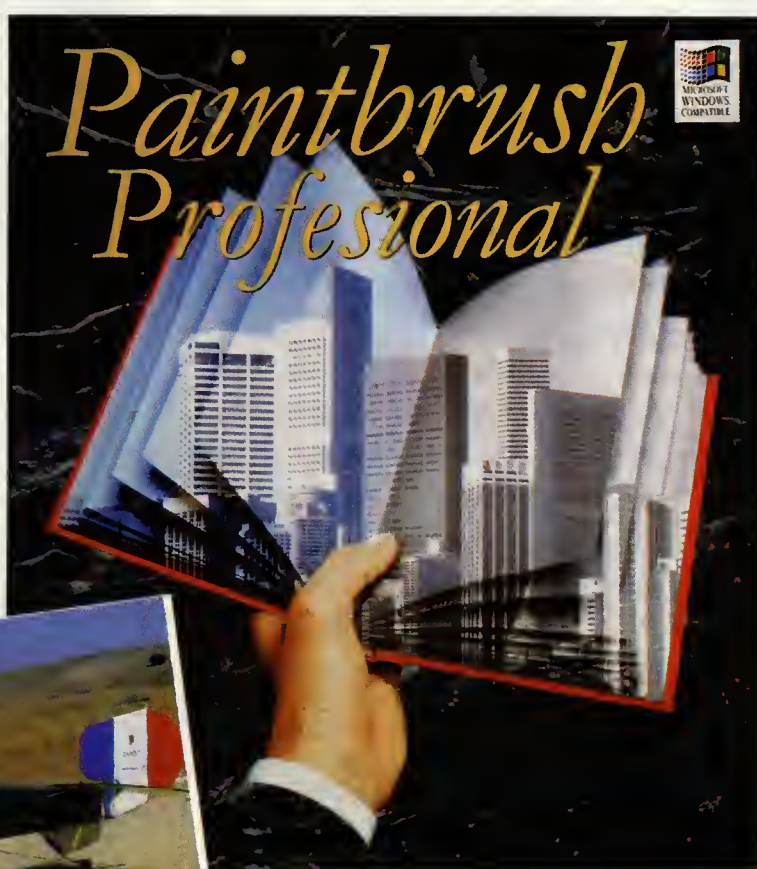
Didier Chamfray. Grafista de los modelos en 3D y de las animaciones.

"Un nuevo paso en un mundo sin límites."

Yael Barraz. Diseñador de la casa, del tejado a la bodega.

PAINTRU

P R O F E S I O N A L



«Paintbrush», el conocido y prestigioso programa de dibujo, se presenta ahora en su nueva versión 2.02 completamente en castellano, con una vocación absolutamente profesional. La intención primera de crear dibujos, también superada en prestaciones en esta nueva entrega, ha dado paso a una increíble cantidad de opciones enfocadas al tratamiento de la imagen, ya sea de nuestras propias obras o de las capturadas desde un escáner o incluso desde una fuente de vídeo. Todo lo que antes parecía estar reservado para superordenadores totalmente fuera de nuestro alcance, está ahora disponible para que cualquier Pc de la gama media-alta disfrute del dominio total de la imagen.



USH

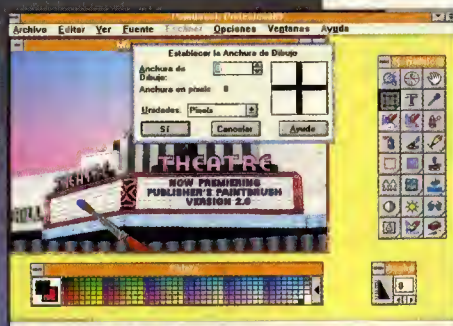
ZETA SOFT / ANAYA

V.COMENTADA: Versión 2.02 en castellano
para Windows

DIBUJO/TRATAMIENTO DE IMÁGENES

El «Pointbrush Profesional» funciona bajo el sistema operativo «Windows». Esto significa que todo el manejo del programa se realiza mediante iconos y ventaneros, por lo que desde el primer momento es muy sencillo acceder a todos los menús y opciones. Pero no te preocupes, ya que si no estás habituado a este sistema, el programa

te brinda la posibilidad de consultar un completo ayuda (de las mejores que hemos visto) donde encontrarás toda la información necesaria para empezar a trabajar. No sólo encontrarás el programa oprimiendo uno de los botones en la parte superior de la pantalla que engloba todos los comandos



principales, así como tres ventaneros correspondientes a los herramientas de dibujo, o el poletto y otro pequeño destinada a controlar en todo momento el onchuro de nuestro dibujo

LA CAJA DE HERRAMIENTAS

En la caja de herramientas se encuentra todo lo necesario para crear nuestras imágenes, añadirles efectos especiales y retocarlos a nuestro gusto.

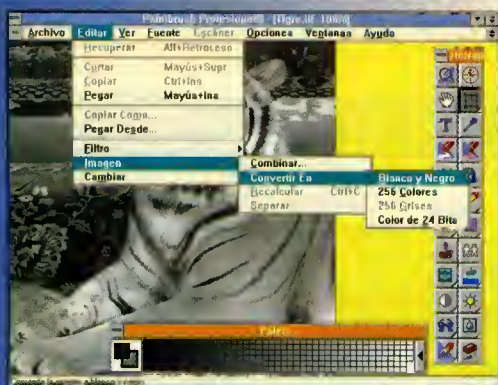
Algunos de estas herramientas que no están o lo visto se encuentran agrupados en iconos desplegables o grupos, o los que se accede desde un pequeño triángulo situado en el ángulo inferior derecho del grupo. Así, seleccionaremos el nuevo icono que quedará dispuesto en el panel de herramientas para su uso. No sólo situar nuestro puntero sobre cualquiera de estos iconos, la parte inferior de la pantalla nos indicará su utilidad, mediante un oportuno línea de información, que se encuentra activo en todo momento.

En total, disponemos de 42 herramientas

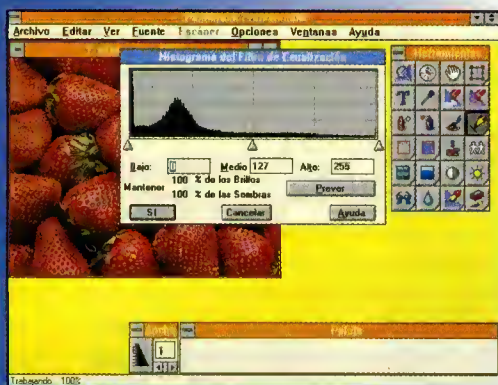
LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
2 MEGAS
Espacio en Disco:
6 MEGAS
CPU:
AT
T. Gráfico:
VGA
Nota:
Requiere Windows 3.0
o superior.

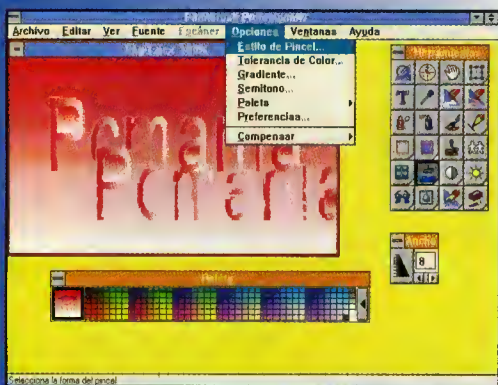




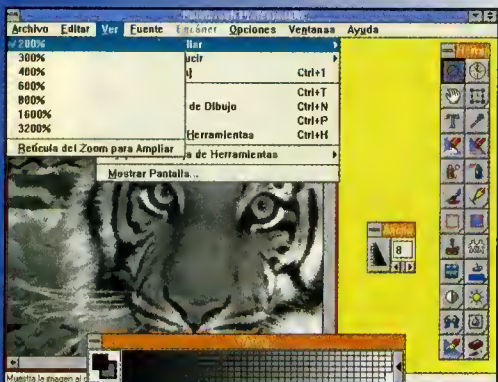
Podemos convertir cualquier imagen en los formatos de colores disponibles en el programa desde el menú «editar».



El ecualizar de imágenes es una de las herramientas más potentes de las que dispone el programa y con la que podemos cambiar la apariencia de cualquier dibujo.



Con la herramienta «clonar» se realizan copias a mano alzada de cualquier parte de nuestra dibujo, en forma de píxeles de cualquier tamaño.



La completa opción de «zoom» que el programa incorpora, nos permite ampliar o reducir una imagen entera a una parte de la misma todo lo que queramos.

Arte Digital

de dibujo que van desde las más clásicas y conocidas que aparecían en las anteriores versiones del «Paintbrush» hasta otras más nuevas y sofisticadas que hacen que el apéndice «profesional» sea una realidad. Entre estas últimas se encuentran la caja de efectos, que nos permite definir cualquier área de una imagen, ya sea rectangular o a mano alzada, para más tarde editarla y aplicarle una textura, a ajustar su contraste, un gradiente, alargarla, copiarla, etc. Contamos también con una completa función de zoom para ampliar cualquier zona de nuestra imagen todas las veces que queramos, con la que la exactitud a la hora de dibujar a retícula está totalmente garantizada.

Las numerosas opciones dirigidas al tratamiento de imágenes, amplía las prestaciones de la primera versión de «PaintBrush», centrada en la creación.

Mención especial merece la opción de texto, mejorada en esta ocasión, ya que ahora se comprueba la validez de los valores de estilo de fuente cuando se selecciona ejemplo de dibujo. Por medio de la opción de estilo, accederemos a un completísimo menú donde podremos dar sombra a nuestras letras, darlas de un efecto tridimensional, y un sinfín de posibilidades. De esta forma, podremos introducir texto en cualquier imagen, haciendo uso de la gran cantidad de fuentes que acompañan al programa a, mediante una utilidad auxiliar, emplear las fuentes del «Windows».

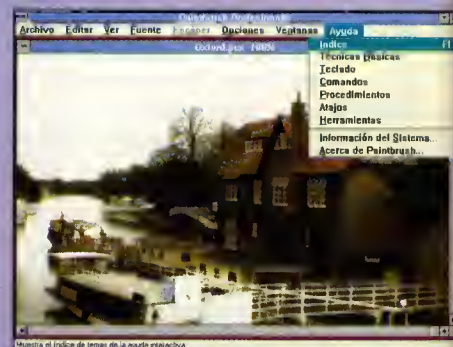
Otras herramientas disponibles son: rutillo de textura y de gradiente, pincel a caja de tinte, suavizada a mano alzada a par regiones, caja de contraste/nitidez, borrar general a de un color —más útil de lo que parece en principio—, mezclada a mano alzada a par zonas, y así, hasta un largo etcétera.

LOS MENÚS

Los menús son la columna vertebral del programa. Mediante esto podremos controlar todo el conjunto de opciones destinadas a controlar desde los modos de zoom o fuentes de letras, a las configuraciones de un escáner.

EL MENÚ ARCHIVOS

El primer menú que nos encontramos en la esquina superior izquierda de la pantalla es el de archivos. Por medio de éste podremos abrir archivos nuevos, archivos ya existentes en todos los formatos que se explicaron más adelante, abrir paletas ya grabadas o configuraciones del escáner, salvar nuestros dibujos o las modificaciones o las que les hemos sometido.



«Paintbrush Profesional» dispone de un completo menú de ayuda con todas las comandos necesarios para obtener una rápida información sobre cualquier tema relacionado con el programa.

El fácil manejo de todas estas opciones se completa con la posibilidad de darle a la ventana de herramientas la forma que queramos, organizando las iconas en cuantas filas o columnas deseemos, según el espacio que tengamos en nuestra escritorio. La nueva disposición que hayamos elegido la podremos salvar más tarde, (como casi toda) para al final, obtener una versión completamente personalizada del programa.

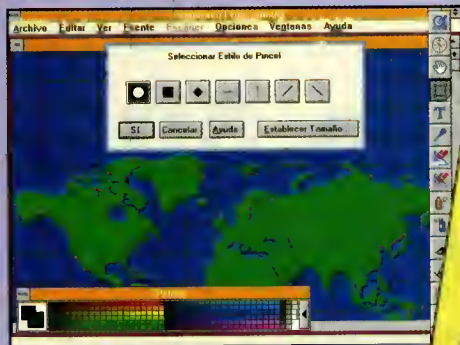
LA PALETA, LOS COLORES, LA ANCHURA DEL DIBUJO Y LOS FORMATOS DE IMAGEN

«Paintbrush Profesional» soporta imágenes en 256 colores, escala de 256 grises, color de 24 bits o en blanco y negro. Todas estas

EN SUS PRINCIPALES



El menú «Ver» al completo. Es de gran utilidad a la hora de planificar nuestra escritorio y manejan las apcienes de «zoom».



El menú destinada a modificar el estilo de nuestro pincel nos permite darle o éste diferentes formas a la haro de trobar.



Las camondas del menú «editar» contienen todos los filtros y herramientas de tratamiento de imágenes que hacen de «Paintbrush Profesional» una de las programas de dibujo más potentes del mercado.

do, imprimir cualquier imagen después de seleccionar nuestra impresora, o por último, abandonar el programa. Todo ello mediante completos submenús repletos de opciones de fácil manejo.

EL MENÚ EDITAR

El segundo menú es quizá el más importante de todos. Bajo el nombre de «editar», se engloban todas las opciones referidas al tratamiento puramente profesional de las imágenes. Opciones tan sugerentes como el ajuste fino con el filtro curva-respuesta (el control de lo que aparece en la pantalla), el cambio de contraste a mono alzado o por áreas rectangulares, la visualización de un área en varios ventanales, la mezcla de porciones de diferentes dibujos, el cambio de varios colores a la vez o reemplazarlos por su inverso, el equalizador imágenes o el aplicador de filtros, invertir, cortar, pegar, son sólo uno pequeño

muestra de todas las posibilidades que nos ofrece el programa en su más alto nivel.

OTROS MENÚS

A continuación nos encontramos con el resto de las opciones principales que son el menú del escáner, donde controlamos todo lo referente a la captura de imágenes por escáner incluida la propia lectura, el menú que controla los fuentes de letras, con el que podemos mantener cargadas hasta 4 tipos de letras diferentes y los menús de «opciones», «ver», «ventana» y «ayuda». El menú «opciones» contiene comandos que se utilizan para ajustar la paleta, distribuir nuestro espacio de trabajo al empezar, compensar nuestro monitor para que lo que vemos en pantalla sea lo que después obtendremos en papel, y una serie de configuraciones previas para hacer más cómodo nuestro uso del programa. Función parecida desempeña el menú «ver», ya que aparte de cambiar la disposición del escritorio ocultando o mostrando ventanales auxiliares, sirve para controlar los distintos niveles de zoom para acercarse o alejar las imágenes. Los últimos dos menús son el de «ventana», con el que seleccionaremos cualquier fichero que tengamos abierto en ese momento, y el de «ayuda», que como ya hemos apuntado al principio, contiene todo la información referente al programa dividida en temas a los que accederemos directamente con el ratón o tecleando el término del que queramos obtener más datos.

colores se ven reflejados en la ventana de la paleta, que además la podemos contraer para que ocupe menos espacio en la pantalla, y a la que accederemos en cualquier momento para seleccionar el color deseado, crear uno nuevo, fabricarnos nuestro propio gradiente o adecuarla a cualquier imagen que carguemos desde fuera del programa.

En principio, (y decimos en principio porque así es como aparece al arrancar el programa) situada junto a la paleta, se encuentra una pequeña ventana que nos indica en todo momento la anchura de nuestro pincel de dibujo. Este parámetro lo podemos modificar cuando queramos escribiendo el nuevo valor de la anchura, o simplemente, utilizando el ratón para acceder a un menú más

completo, que es mucho más cómodo. Por supuesto, esta ventana la podemos ocultar igual que las otras, así como salvar su nueva configuración.

La extensión clásica del «Paintbrush», .PCX, se mantiene en esta versión, aunque ahora además se pueden grabar imágenes con formato .EPS (aunque no se pueden cargar), abrir archivos con formato .MSP o .RAW (aunque no se pueden grabar), e incluso abrir imágenes con formato .TIF creadas con un programa de Macintosh convertidas con una utilidad llamada «StripMac». En resumen, el programa puede transformar y trabajar con los formatos .BMP, .EPS, .GIF, .MSP, .PCX, .RAW, .Targa TGA, y .TIFF.

Fco. Javier Rodríguez Marín

En resumen

En imposible mostrar en este espacio todos los opciones de este estupendo programa o lo alto de los profesionales, algunas exigieron un análisis independiente por su complejidad, otros sólo serían accesibles por medio de imágenes. En cualquier caso este comentario debe bastar para hacerse una amplia idea de las prestaciones y posibilidades que ofrece, hoy por hoy, uno de los mejores y más completos programas de tratamiento de imágenes.

Gráficos en 3D para un Videojuego Olímpico

por...

Roberto Potenciano

Roberto Potenciano Acebes es un joven grafista con ideas muy innovadoras y originales sobre el diseño de gráficos. La compañía de programación de videojuegos, Topo, lo sabía. Por ello, le encargaron la elaboración de los gráficos en 3D para su programa «Colección Juegos 92». El resultado es fruto de todo un derroche de imaginación, técnica y profesionalidad. Suponemos que no sólo os conformaréis con jugar alegremente, sino que muchos de vosotros estáis deseando conocer los pormenores del desarrollo del programa. Por esto y para complaceros, hemos conseguido que el mismísimo Roberto os cuente, paso a paso, todo el proceso seguido.

Cuando nos encargamos de realizar el nuevo programa de olimpiadas para Tapa pensamos en un modo distinto de hacerla a la manera en la que se habían realizado los gráficos de videojuegos hasta el momento.

Todas las jugadas preparadas hasta entonces tenían la totalidad de las gráficas dibujadas, ahora tenían sprites o fandas digitalizadas, o incluso ambas cosas. Para el punto de ruptura que queríamos lograr con esta técnica iba más allá de la simple digitalización de unas dibujas aerografiadas preparadas especialmente para el programa.

Las técnicas de modelado, animación y rendering 3D eran ya suficientemente conocidas por algunas de nosotras. Podíamos empezar a canjugar dos mundos que hasta entonces, aunque compartían la misma base, caminaban por sendas apuestas. La infografía profesional en tres dimensiones y los gráficos bitmap para videojuegos.

Una vez decidido el tipo de gráficos que íbamos a necesitar, en este caso un estadio olímpico del cual debería verse una vista pa-

narámica de las pistas de atletismo, comenzamos el proceso de modelado en alambre.

MODELADO

Esta primera fase nos consumió mucho tiempo, ya que al tener que pensar en la visualización final de las imágenes, la cual sería en resolución MCGA, no permitía cargar el modelo de detalles que luego no serían

apenas visibles. La parte quizás más delicada fue el posicionamiento de la cámara. Teníamos que hacerla de forma que nos permitiera apreciar claramente las pistas en un primer plano, sin perder a ganar demasiada fanda. A la vez, debíamos evitar que el paso de una vista con perspectiva –el modelo del estadio– a otra sin ella –el videojuego–, distorsionara demasiado el montaje de las imágenes finales.



Este programa muestra una visión panorámica renderizada de las pistas de atletismo.

RENDER

Una vez que teníamos el modelo del estadio resuelto, comenzamos a imaginarnos visualmente la que queríamos mostrar en el programa. Se trataba de dar a las imágenes el máxima realismo posible, como si una cámara real siguiera el movimiento de las carreras a lo largo del estadio. En un principio se pensó en dar al mapeado del juego el mismo aspecto, mostrando tanta la curvatura del estadio como las zonas de tribunas de una forma continuada y uniforme a lo largo del mapeado. Pero, como siempre, nos encontramos con el problema del tiempo que se nos echaba

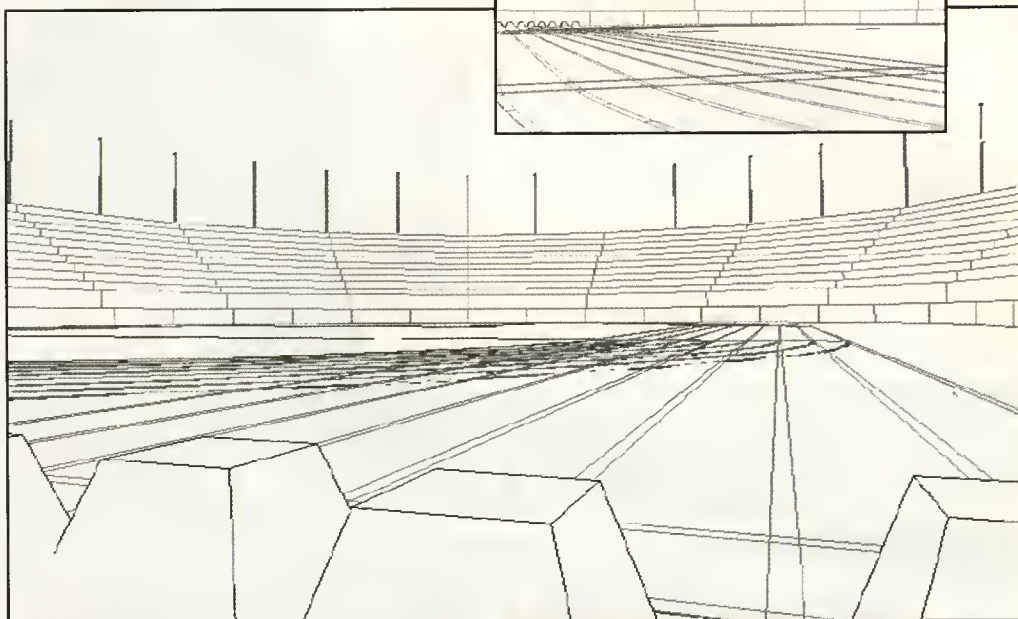


Un profesional de la altura de Roberto Potenciano, debe cuidar hasta el más mínimo detalle para que el resultado de tanto trabajo no sólo sea bueno, sino perfecto. Por ello, merece la pena dedicar todo el tiempo del mundo.

encima y la dificultad de la variedad de pruebas atléticas a desarrollar con diversos mapeados distintos. Y obviamente, no pretendíamos limitarnos a una aburrida panorámica lineal como la que tenían los demás juegos. Finalmente, decidimos optar por algo intermedio. Creamos una perspectiva con la curvatura del estadio, continuándola después linealmente según la longitud de la prueba atlética que se desarrollara.

Una vez hecho esto, "sólo" nos quedaba crear el ambiente adecuado de un estadio olímpico. Digitalizamos diversos tipos de carteles publicitarios, periodistas, macetas, vallas, público, texturas de césped, grava, etc. Las aplicamos junto con el tipo de material necesario para cada caso en las diversas partes del estadio.

Cuando ya teníamos las primeras imágenes y montamos los sprites encima, enseguida nos dimos cuenta de la importancia de la



Si nos fijamos bien veremos que esto no es un batiburrillo de líneas, sino una perspectiva en modo alambre del estadio olímpico.

profundidad de campo en el seguimiento del atleta. Por ello difuminamos de forma gradual las zonas del estadio más alejadas de nuestra cámara virtual.

MONTAJE

Lo único restante era proceder al montaje de las imágenes para crear el mapeado definitivo, así como diversos sprites accesorios que se superpondrían después.

Un factor importante, a tener en cuenta, era la diferencia de medios entre el proceso de creación y el resultado final de las imágenes



Para hacerlo aún más realista, se digitalizaron imágenes de diversos carteles publicitarios, público, periodistas, vallas...

del videojuego. Ya que, de trabajar con altas resoluciones y más de dieciséis millones de colores pasábamos a sólo 320 por 200 con 256 colores. Pero tras diversas operaciones de conversión y retoque posterior, se consiguió reducir de forma notable las diferencias entre las dos versiones, obteniendo un satisfactorio resultado final. Aunque, quién sabe si en un futuro próximo, con nuevos estándares gráficos se pueda lanzar la versión original de las Olimpiadas... 96.

EL EQUIPO

El equipo empleado para realizar los gráficos del programa está compuesto por dos AT 486; uno a 33 con ocho megas y otro a 55 con dieciséis megas. Una tarjeta gráfica AT, vista cuatro megas y una tableta gráfica kurt de doce pulgadas; y un monitor color alta resolución. ●

EL AUTOR



Roberto Potenciano Acebes

Edad: 22 años.

Profesión: Diseñador infográfico.

Experiencia profesional:

Grafismos para videojuegos (Erbe Software).

Ilustración en prensa (El Sol).

Creación de imágenes y animaciones (Bluedreams).

Infografía arquitectónica (I. Real, Altau).

Colaboraciones para varias cadena de televisión.

En la actualidad se encuentra a cargo del departamento infográfico de la compañía Krone.

PRIMER CONTACTO

SSI / U.S. GOLD

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

ROL

LEGENDS OF VALOUR

Un Aventurero en la Corte de Mitteldorf



Me habían comentado que la última producción de U.S. Gold estaba por fin tomando cuerpo en forma de un apasionante juego de rol. El mes pasado, ojeando el reportaje sobre el E.C.T.S. que apareció en el número uno de Pcmánia, el comentario sobre las novedades que presentó U.S. GOLD en Londres me lo confirmó. Decían que iba a tener una pinta estupenda, y era cierto. Decían que iba a ser super adictivo, y era cierto. Lo que no decían, es que tenía su miga cogerle el tranquilo. Y que jugar nada más cargarlo, como tengo por norma con todos los programas que llegan a mis manos, era un auténtico desafío.

Me gustan los desafíos. Y espero que a vosotros también, porque me dispongo a profundizar todo lo que pueda en el programa hasta sacarle todo el jugo.

La caja del juego es bonita, he de reconocerlo. Por lo tanto..., ¡fuera caja! Bien, bien, bien. Lo que imaginaba: un manual, la típica rueda de protecciones, un mapa, una especie de periódico medieval, papeles, papeles y más papeles..., ¡discos! Esto, esto es lo que más me interesa.

La instalación no tiene mayores problemas. Primero introduzco el disco uno, y más tarde, a medida que se me solicita, el resto. Fácil, como siempre, más o menos.

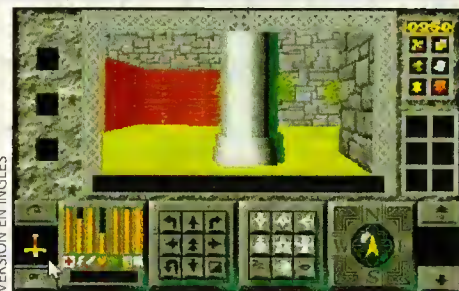
Pero para realizar con éxito una instalación en disco duro, no hace falta ser ninguna lumbrera. Lo más complicado vendrá a continuación, cuando vea en la pantalla lo que me ofrece el programa en cuestión y la forma de disfrutar al máximo con él.

LOS PRIMEROS MENÚS, O CÓMO FABRICAR AL AVENTURERO PERFECTO

Una vez que el programa ha cargado y me ha alegrado un poco la vista con la secuencia de presentación, me dispongo a jugar. Como un poseído necesitado de su dosis de rol, voy a empezar a pinchar con el ratón en todo lo que se me ponga por delante. De pronto, el frenazo. Observo que los primeros menús, que cualquier buen juego de este tipo posee, hacen su aparición. Bien, en princi-



VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS

pio, no aparentan ser complicados en absoluto. Se me presentan tres opciones: crear personaje, comenzar el juego, y, por último, cargar y salvar una partida. La segunda sería la ideal, pero, no sé a qué me voy a tener que enfrentar. La última, obviamente no merece ser usada aún.

La primera, por la que debo comenzar, me permitirá hacer realidad mi sueño dorado. Crear un cuerpo que me haga aún más alto, más rubio, más guapo y con los ojos más azules, si es que es posible un milagro semejante. Si no, me tendré que conformar con las características que, según el juego, defi-

nen a una arrojada aventurera: fuerza, inteligencia, velocidad y salud. Y esa que siempre he dicho que características como el sentido del humor, la capacidad de ligar y la chulería deberían incluirse en un juego de rol, pero nadie me hace caso. Observa también que el botón que reza "exit" (salida, hambre, salida), me permite rehacer cualquier error cometida al asignar una cualidad determinada a mi sosia. Bien, siempre es mejor tener una segunda oportunidad, aunque piensa que he creado al hambre perfecta, pero buena.

Antes de comenzar la partida, me doy cuenta de que existen más botones sobre las que pinchar con el ratón. ¡Pero, ¿esta qué es?! y parecía simple. Tengo ganas de jugar de una vez, así que cuanto antes acabe, mejor. Debo determinar las últimas rasgas de mi personaje: elegir entre elfo, enana o humano, y definir las rasgas físicas del rasgo, procurando que sean acordes a la especie que he escogido.

Tras unas cuantas preguntas tantas más, sin la menor importancia, me doy cuenta de que, ¡Días míos, tengo que definir más personajes hasta un total de ocho! Na, na, un momento... ¡Buff!, era un error, menos mal. La que ocurre es que el juego permite que actúen hasta ocho personajes al tiempo. ¡Qué susto! Así que, ya que está toda atada y bien atada -¿de qué me suena esta?-, por fin voy a poder imitar a Jaquín Prat. ¡A jugar!

LA CIUDAD DE MITTELDORF APARECE ANTE MIS OJOS

La primera que tengo ocasión de comprobar es la estupenda calidad gráfica de «Legends of Valour» para, inmediatamente después, sorprenderme ante la rápida respuesta que ofrece el juego a mis pulsaciones sobre los controles. Controles que, según advierto, se manejan en su totalidad con el ratón. Aunque existe la posibilidad de movimiento a través de las teclas de cursar, que sinceramente, me resultan más cómodas.

Vea una bonita calle llena de casas bajas y varias bultas en el suelo. Toda ella encajado en un marco repleto de flechas, botancitos,



¿Quién, yo? Sí, tú. No dejes de hablar con los personajes que se cruzan en tu camino.

pequeñas cajas y varias zarandajas más. Veamos para que sirven. A mi derecha observo una brújula -que no es una brújula pequeña, no sé si zóquetes-, pincho sobre ella y, ¿no pasa nada? ¿Cómo puede ser esta? Un momento, un momento.

Clara, la que ocurre es que la brújula per-

manece fija y la que puedo mover es el puntero. Así además de avanzar con las cursas, ya sé otra manera de orientarme en la dirección deseada. Hay, de todas maneras, una serie de botones sobre los que pinchar con el ratón pueda moverme hacia donde quiera. Y por fin, me percaté de la existencia de unas pequeños iconos de armas de tanta extrañas. Pincho en una con la forma de una pequeña flecha en el interior de un círculo y, ¡hey, que buena!

Ante mí veo todo el mapa de la ciudad y me doy cuenta de que, ¡cielos, es grandísima! ¿Qué cómo lo sé? Elemental, querida Watson. Un pequeño puntito se encuentra parpadeando en el medio y, me doy cuenta de que soy yo. Buena, la tarea a realizar es grande -demasiado grande, ¡sic!-, así que no hay tiempo que perder. A la izquierda de

la pantalla se encuentran una serie de barras que me informan de mi status actual, fuerza, integridad física, etc. Debajo de ellas aparece una barra horizontal que indica, ¿qué es la que indica?, ¡ah, sí! el tiempo.

Junta a los iconos que controlan el movimiento se encuentra en la esquina inferior derecha una que tiene dibujada un cuadrado. Pincha y, ¡eh, si soy yo!, buena mi personaje. A ver, parece que toda está correcta. Pinchando otra vez sobre un cuadrado similar al de

antes, haga desaparecer la actual pantalla y vuelva a la del juego. Sigamos. Esta va bien.

CÓMO HACER DE RAMBO

Ahora voy a ver qué ocurre si pincho sobre, ¡eh, un momento!, acaba de cruzar por delante de mí una armadura. ¿Y ahora qué hago?, ¿cómo me comunico con el tipo? Pero, espera, vea una pequeña boca entre los iconos, ¿y sí? ¡Sí!, el tipo me pregunta que si es a él. Si hombre, claro que sí.

Veamos, nuevas opciones. Observo varios botones: "what is" y "where", que me ofrecen varias posibilidades para completar una frase y obtener información; "exit", para salir; un par de espadas cruzadas, para comenzar una lucha; y, una especie de saquita con flechas, que descubro que es el "pick-pocket", a dicha en cristiano, que si pincho

PRIMER CONTACTO

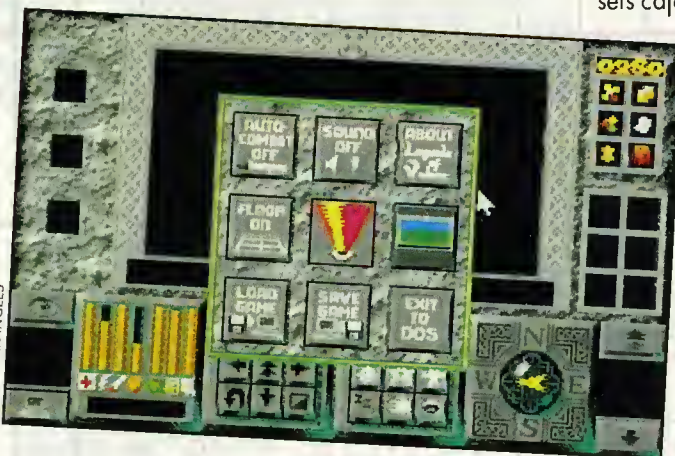
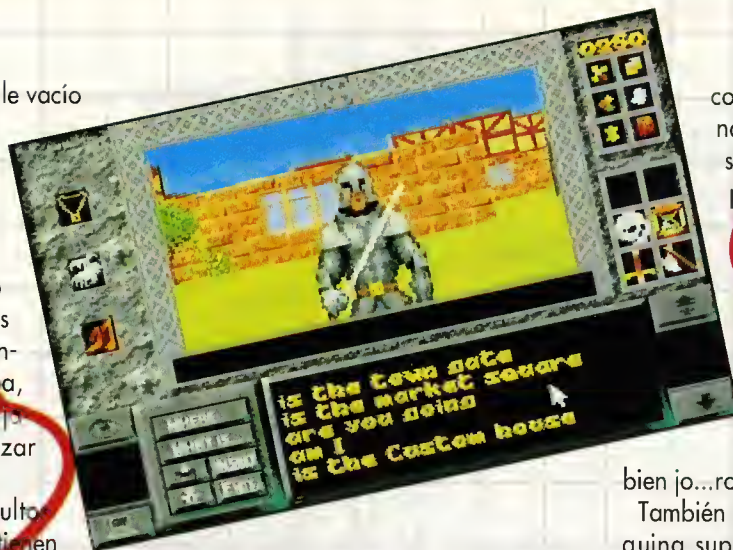
aquí y el fulano no se da cuenta, le vacío los bolsillos disimuladamente. Pero la que más me gusta es "insult", que sirve para (je, je) insultar. Ante esto, el tipo se mosquea un poco y empieza a agredirme. ¡Maldita sea!, a ver cómo puedo defenderme. ¡Ya sé!, en los iconos de la pantalla principal. Encima del que señalaba el mapa, existen tres con unas flechas dibujadas. Gracias a ellas, puedo atizar mamporros de impresión.

Ahora voy a examinar esos bultos que están en el suelo y que ya me tienen escamado. Me acerco hacia ellos y veo..., veo como de repente, el objeto al que me he aproximado aparece en una pequeña ventana de la parte inferior, a la izquierda. Si pincho sobre él, se coloca en otra ventana que está a la derecha, que me dice lo que tengo en ese momento en la mano.

Posteriormente, puedo dejarlo situado en cualquiera de los seis huecos que aparecen encima de ésta última. No sin comprobar antes, que puedo lanzar el citado objeto pinchando en un icono que tiene una doble flecha dibujada. Voy a por otro que esto me ha gustado. Veamos, yo diría que son unos guantes o algo así. Coloco el ratón, pulso el botón izquierdo y, observo como se colocan en una de las tres ventanas del lado izquierdo. Son las seleccionadas para guardar los objetos mágicos, que se pueden encontrar en el juego.

LOS ÚLTIMOS ICONOS, PERO NO POR ELLO LOS MENOS IMPORTANTES

Mejor que los últimos, debería decir los que había pasado por alto al principio y, que sin embargo, son bastante importantes. El primero es el ojo, situado a la izquierda. Me permite examinar con todo detalle todos los objetos que voy encontrando por el camino. El otro es el que está debajo del ojo, un ordenador —¿un ordenador en la Edad Media?—, que es el icono



comendable, de verdad de la buena) y una cosa que al principio no se sabe muy bien qué es, y que permite activar y desactivar el "floor" (el suelo, inculto, que hay que saber más inglés). Si se desactiva el último icono mencionado, al pasar por encima de un objeto, este no aparece donde debería estar, es decir, en la ventanita de la izquierda, con lo cual, nos quedamos

bien jo...robados.

También se me olvidó mencionar, en la esquina superior derecha, la existencia de seis cajetines que informan de ciertas cosas que llevamos encima en todo momento, como gemas, dinero, especias, etc. ¿Que para qué pueden servir? Nada, molestaos un poquito y adivinadlo, que ya os estoy contando demasiado. Y por fin, algo de lo que no comprendía su utilidad, un par de iconos en forma de estrella y cruz, que sirven para activar los hechizos mágicos y los religiosos, respectivamente.

Y es que en Mitteldorf, existe demasiada magia y demasiada religión también. Quizá por eso están tan controlados por los soldados. Quizá por esto existen tantos personajes ocultos en la inmensa cantidad de casas que pueblan la ciudad. Y quizá por haber robado la bolsa a un tipo me están llevando detenido hacia Dios sabe dónde. Mitteldorf es muy grande, pero a pesar de ello han dado conmigo demasiado pronto, tal vez.

Quizá si no tardo mucho en salir pueda contaros otro día cómo se hacen los hechizos, y dónde están las cavernas, y cómo se elimina a los monstruos, y cómo se compra y se vende, y dónde se puede dormir y comer, y dónde... Por cierto, me acabo de fijar en el manojo de llaves que cuelgan del bolsillo de este soldado, quizá pueda robárselas si pincho aquí, o aquí, o aquí... ●

Francisco Delgado



LINKS 386 PRO

Directo al Hoyo

Ha nacido en el reino de los videojuegos una nueva entrega de la serie "Links". Pero que nadie se llame a engaño, pues no es una segunda parte del juego. Es una versión mejorada sólo para los usuarios que posean como mínimo un 386. Esta versión aprovecha las ventajas de la tarjeta SVGA, lo cual quiere decir que el programa gana en resolución y realismo de los decorados.

ACCES SOFTWARE

V. COMENTADA: SVGA 256 Colores, Sound Blaster

DEPORTIVO

Desde que "Seve" Ballesteros empezó su escolado triunfal en el golf, muchos han sido los adeptos a este deporte en nuestro país. También muchos han sido los programas de ordenador que lo han simulado en lo pontollo. Pero ninguno ha llegado a ser, hasta ahora, tan real y tan perfecto como el «Links».

Esta nueva versión actualizada, de este modo, con una garantía, o lo que se unen sus gráficos digitalizados y sus campos de juego trasladados fielmente de los originales. Todo ello hace que este simulador de-

portivo tengo, por derecho propio, el colifativo de "el mejor juego de golf". Incluso su complejo instalación en disco duro es también original. Mientras se instala irán apareciendo comentarios sobre la historia del golf, y algún que otro chiste.

SIN MIEDO, QUE NO MUERDE

Al principio puede osustor o más de uno ver el manual del juego y comprobar la cantidad de opciones disponibles que contiene. Pero aquí rodico lo bueno. No confundamos un simulador completo con un simulador complicado.

Jugarlo no resultará difícil, y si sois unos jugadores experimentados en este tipo de programas podréis empezar así sin leerlos las instrucciones. Aunque, como es natural, es necesario practicar un poco.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
2 MEGAS
Espacio en Disco:
15 MEGAS
CPU:
AT 386
T. Gráfico:
SVGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster
Control: Ratón



Antes de lanzaros al campo, necesitaréis crear vuestro personaje. Podréis elegir el nivel de golfista—que nadie se sienta ofendido—y optar entre jugar como hombre o mujer. Incluso podréis escoger el vestuario que estiméis más adecuado. Es aconsejable seleccionar lo compoñio de un "caddy", yo que os proporcionó el palo correcto por cada situación. Una vez seleccionados el juego de polos de entre todos los disponibles, podréis disponeros o jugar.

Se incluye el prestigioso campo de "Harbour Town", con 18 hoyos de progresiva dificultad. Hoy una opción que permite observar todos los hoyos o visto de pájoro, e incluso, podréis efectuar un zoom en cada uno de ellos.

En la parte inferior de la pantalla se encuentra situado el panel de control. Desde él podréis efectuar el "swing", dar efecto o lo bolo, usar el golpe especial por el solir del bunker e informaros de la velocidad del viento. Éste, dependiendo del nivel de dificultad, soplará con diferente intensidad y dirección.



Una de las posibilidades más interesantes es repetir el golpe si estimáis que el efectuado anteriormente puede mejorarse. Entre las opciones que, seguramente, más utilizaréis, están las de "Grid", y "Profile", las cuales os darán una representación de las inclinaciones del terreno y del "green".

BAJO PAR

No creemos equivocarnos si decimos que el «Links 386 Pro», es uno de los mejores simuladores de golf que existen en la actualidad. La creación de los paisajes es mucho más rápida —lógicamente esto es consecuencia de la configuración mínima que el programa exige para funcionar correctamente—. Y, como decíamos al principio del comentario, la resolución es mucho mayor.

Además, el programa sólo ocupa algo más de 4,7 megas en disco duro. Los gráficos son una maravilla, todos los campos han sido fotografiados plano por plano para ser lo más realistas posibles. Incluso se incluyen factores climatológicos, como la lluvia, etc. El movimiento del golfista es perfecto, con un giro supersuave de cadera. La ambientación sonora también es estupenda, con algún trino de pájaros incluido que os introducirá en el entorno campestre. ●

Enrique Ricart

En resumen

Ya no es preciso que os desplacéis hasta un campo de golf para vivir los buenos momentos que este deporte puede depararos. Corgar «Links 386 Pro» y disponéis o realizor en coso vuestros mejores "birdies". Todo seró tan real que cosi podréis percibir el olor del césped.

JUGABILIDAD	85
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	85
SONIDO	70
REALISMO	90



La perfecta realización de «Links 386 Pro» hace del programa un espectáculo total. Las campos en las que se desarrolla el juego y que vemos en la pantalla, han sido fotografiadas plana a plana para poder ser reproducidos fielmente. Con este programa se "vive" el golf.



“El «LINKS 386» aprovecha todas las posibilidades del PC.”

No creemos equivocarnos si decimos que Zeik McCabe no es un nombre que os suene a la mayoría de vosotros. Pero pronto vais a tener la oportunidad de saborear uno de los programas de golf que jalonan su carrera profesional como fotógrafo y asesor de ambientación de esta clase de juegos. Se trata del «Links 386», obra de un eficiente equipo de programación que constituye una auténtica delicia visual dispuesta a tomar a golpe de bastón vuestros PCs.

Nosotros hemos tenido la oportunidad de entrevistarle, para que nos cuente su opinión sobre este tema, mientras tomaba fotos en el campo de golf "The Belfry". Dicho

campo está situado en la localidad británica de Birmingham y, no en vano, sirve de escenario al programa.

PCMANIA: Vayamos directamente al grano. ¿De qué manera trasladáis todos los detalles que observáis en un campo de golf al formato de ordenador?

ZEIK MCCABE: Lo primero que hacemos es completar un recorrido al día a pie en el campo durante las tres o cuatro jornadas que pasamos jugando. Esto nos sirve para familiarizarnos con todas las características del terreno de juego. También solemos pasearnos con una cámara de vídeo para

pANTALLA ABIERTA

filmar los detalles que lue-

...abrir realzad
...to as terres
...os preoc pa a mb en el
...dio de no habet f ma
...do aún n nguna imagen
aérea

Esto es debido a que el tiempo que hace en Birmingham nos lo pone bastante difícil. El cielo ha estado nublado estos últimos días y preferimos que brille el sol al volar en helicóptero. Ello, no sólo nos proporciona una mejor definición de las ondulaciones del campo, sino que hace que sus marcas sean más claras.

P.M.: Uno de los aspectos más sobresalientes de un simulador de golf son sus efectos climáticos. Por ejemplo, cuando el clima es caluroso la bola va más despacio. ¿Téneis en cuenta estos factores?

Z.M.: Sí. Disponemos de una memoria limitada, por lo que intentamos abarcar lo máximo posible. Esperamos tener nubes en movimiento en la próxima fase de programación, pero si hablamos de auténtica interacción, como la que representan las ramas de los árboles agitándose o los pájaros volando, debemos reconocer que eso no se puede conseguir en un floppy, pero sí en un CD-ROM, y ése es nuestro objetivo. Puede que incluso realicemos una versión para Macintosh.

El «Links 386» realmente aprovecha al máximo las posibilidades de la máquina, pero, quién sabe, tal vez veamos algún día una versión para 486.

A propósito de los cambios climáticos, me gustaría decir que tenemos un problema con este campo de golf, y es que las condiciones meteorológicas son muy inestables. En un momento dado el cielo está nublado, y a continuación luce el sol. Esto lo tenemos que reflejar en el juego si queremos darle el máximo realismo posible. Hemos tenido en cuenta todos los factores ambientales, de modo que la velocidad de



Una vez que se han filmado imágenes terrestres, se tienen que realizar las tomas aéreas. Esto es bastante complicada debido a la climatología de Birmingham, puesta que para que se obtengan fotografías nítidas y de alta calidad, que abarquen todas las detalles, es necesaria que luzca un sol espléndido.



Zeik MacCabe es un auténtica experta en temas de ambientación para juegos de golf.

la bola y su fuerza de rebote dependen del lugar en que se encuentra. El estudio que estamos realizando es tan completo que creemos que no hemos pasado nada por alto. Hemos consultado a las oficinas meteorológicas locales para establecer las condiciones medias anuales.

P.M.: ¿Recibís alguno clase de asesoramiento técnico por parte de los golfistas profesionales?

Z.M.: Sí. En un torneo celebrado hace poco en Estados Unidos, la empresa Nec tuvo varios monitores y aparatos instalados en los vestuarios. Cuando se producía algún retraso a causa de la lluvia, se podía ver cómo los jugadores se agolpaban en

torno a los ordenadores para jugar a nuestro programa.

Marc Calcavecchia, uno de los mejores golfistas estadounidenses, estaba siendo apabullado por sus compañeros de profesión y, tras disputar unas partidas, declaró que estaba demasiado abrumado como para salir a hacer su recorrido de verdad.

Hablamos con los profesionales y nos hicieron muchas sugerencias. Envié versiones beta a una serie de figuras de este deporte e intercambiamos nuestros puntos de vista. Al principio pensábamos poner por título el nombre de algún jugador de primera fila. Pero finalmente decidimos evitar las restricciones que supondría ceñirse a un determinado jugador.

P.M.: ¿Cuál es su próximo objetivo?

Z.M.: Creo que «Links 386» se mantendrá mucho tiempo en el mercado. Funciona muy bien tanto en la versión 386 como en 486. Puede que saquemos una modalidad de torneo. Se podrán ver todas las calles del recorrido, los repetidores de televisión, los espectadores, los vestuarios, etc., y se podrá interactuar con ellos. Asimismo, existirá la posibilidad de jugar contra otros golfistas, lo que nos trasladará a una dimensión diferente.

Todas estas ideas se están barajando. De momento, ya se puede decir que Access ha sido la empresa pionera en el lanzamiento de un completo programa recreativo para SVGA como el «Links 386».

Derek de la Fuente

Mens Sana in Corpore Sano

ACCOLADE

V.COMENTADA:VGA 256

Colores, Sound Blaster

DEPORTIVO

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:

640K

Espacio en Disco:

1,5 MEGAS

CPU:

AT

T. Gráfica:

VGA

T. de Sonido:

Adlib, Sound Blaster,
Roland, Thunder Board

Control:

Teclado, Joystick, Ratón

Por fin estás aquí. Al principio todo era un sueño por el que trabajaste, sudaste y te sacrificaste. Ahora se ha hecho realidad. En las primeras horas de la mañana, cuando el resto del mundo estaba todavía durmiendo, tú estabas ya ejercitándote y entrenando; trabajando por tu sueño. Acondicionando tu cuerpo y tu mente.

Mientras tus amigos estaban tomando un descanso de la rutina de sus estudios o de su trabajo, tú buscabas poder entrenar. Mientras los otros comían por placer, tu comías para estar más fuerte. Mientras otros ingerían bebidas dañinas, tú te limitabas al agua, leche y zumos. Cuidaste de todo lo que afectaba a tu cuerpo para que te permitiera rendir al máxi-

SUMMER CHALLENGE



Cuando todavía continúa latente el éxito de la olimpiada celebrada en Barcelona, algunos atletas siguen recordando el buen sabor de boca que les proporcionó conseguir una medalla para su país. En este momento, nos llega un nuevo simulador de deportes, con una mezcla de diferentes disciplinas deportivas que no siguen ningún patrón especial. Es un auténtico "Desafío de Verano" en el que tendréis que demostrar vuestras potenciales físicas y habilidades en distintos deportes y, en definitiva, una interesante compilación deportivo-informática.

mo y llegar al triunfo. Y ahora tu duro trabajo, entrenamiento y prácticas van a ser finalmente recompensados.

EMPIEZA LA COMPETICIÓN

Llega a los PCs una nueva compilación deportiva, tan adictiva como original. Decimos esto porque, últimamente, las casas productoras de software de entretenimiento no hacían otra cosa que incluir en sus juegos las típicas pruebas del decatlón.

En esta entrega hay una diversidad de pruebas, que pocas veces han sido trasladadas a los ordenadores, como el kayak y la hípica. Han agrupado diferentes deportes de distintas disciplinas olímpicas. Las pruebas de que se compone este evento son: kayak, tiro con arco, 400 metros vallas, salto de altura, ciclismo, lanzamiento de jabalina, salto con pértiga e hípica.

Antes de lanzaos directamente a la competición, es harto recomendable escoger la opción de entrenar. El manejo no es muy complicado y nada más empezar ya podéis dispondes a jugar. Claro que si lo que pretendéis es batir grandes records, tendréis que emplearos más a fondo.

Para controlar al personaje, y darle velocidad en las pruebas de atletismo y ciclismo, deberéis hacerlo por el método típico del machaca-teclas. Pero, tranquilos, que no será necesario que os de-



Con este juego podéis personalizar todas y cada una de las atletas que compiten.



Lo más difícil de la prueba de ciclismo en pista es mantenerse sobre el carril marcado.



En esta pantalla podemos ver todas las pruebas que se celebran en estas olimpiadas.

jéis los dedos en el teclado, con que llevéis un ritmo ocomposado será suficiente. En las pruebas de hípico, koyo y tiro con arco será más cómodo porticipar y exigirán de vosotros un poco de habilidad.

Una vez que hayáis adquirido la destreza suficiente, ya podéis disponeros o actuar en serio. Porticiparán hasta un máximo de diez personas, compitiendo entre sí o contro el ordenador. Configuraréis vuestro personaje eligiendo su nacionalidad, sexo y su rostro de entre todos los que se incluyen. Si os enfrentáis o lo móquino, podréis elegir el nivel de competición de los atletas oponentes. En la opción Amateurs vuestros contrincontes serán fáciles de superar. Los Profesionales se pueden considerar algo más duros de pelar. Por último, tenemos los Super Close, que como su nombre indica, son unos auténti-

cos fuero de serie, y de verdad que sudoréis poro conseguir botir sus records. Si hobéis obtenido una buena marca recibiréis vuestro preciada medalla y una puntuación que os valdrá poro la clasificación final. Incluso, tendréis la posibilidad de ser los Campeones de todos los pruebas.

UN BUEN NIVEL TÉCNICO

El programa está muy bien realizado a nivel técnico. Lomo lo otención lo bueno onimoción de los atletas cuando corren, sobre todo en la competición de solto de altura, donde si soltóis antes de tiempo os daréis un golpe de campeonato. Las animaciones se complementan con uno ceremonio de apertura y de clausura.

El programo incorpora lo posibilidad de ver lo prueba realizado como si se hubiera grabado

en uno videocómodo, con todos los funciones, como ovonce rápido, cómoo lento, pouso, etc. Por supuesto lo partida lo podréis grabar en disco. De este modo, inmortalizoréis vuestros marcas.

Los personajes y los paisajes de fondo han sido realizados a partir de imágenes digitalizados. Los demás gráficos, como la pista, las gradas, etc., son poligonales. El oportodo del sonido es correcto, y los efectos están digitalizados.

Lo único pega evidente en este «Summer Challenge» es que, poro que el juego funcione de uno monero aceptable, necesito 640K de RAM y una velocidad mínimo de proceso de 33MHz por lo menos, de otra manera el programo se rolentiza en exceso. En cualquier caso, este simulador olímpico es de lo más odicativo, y gana todovio más si competís contro vuestros omigos.

En resumen

Este juego viene a integrarse o lo larga lista de simuladores deportivos que existen. Sin embargo, tiene personalidad propia y una calidad extra. Su maneja es muy sencillo, por lo que os enganchará y os onimoró a botir marcas continuamente.

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	87
SONIDO	70
DIFICULTAD	75

Así que, ya sobéis, ¡preparados, listos..., jueguen!

Enrique Ricart



La precisión durante la prueba de salto es un factor fundamental. La perfecta sincronización de nuestras movimientos nos dará la victoria.



A la dificultad del salto hay que añadir el genio del mismo caballo. Pocas veces se ha visto una prueba hípica tan bien realizada.

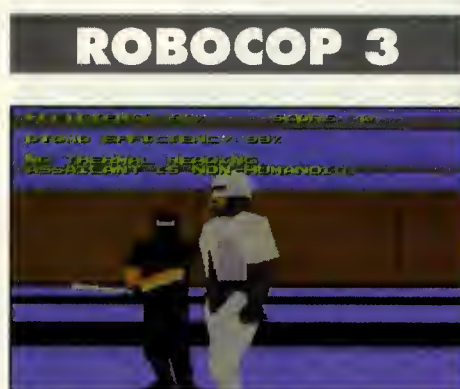
El Policía Definitivo

OCEAN

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

ARCADE / AVENTURA



En esta ocasión Ocean se ha llevado la palma. Ha sacado una conversión a la calle antes que la película en que se basa. El mérito, como habréis imaginado, no es del todo suyo, pues el rodaje del film se congeló por problemas de presupuesto. «Robocop 3» no contará con el apoyo publicitario que se persigue al conseguir una licencia. Sin embargo, el programa posee por sí solo grandes atractivos. Destaca, su configuración en gráficos poligonales y la opción de disfrutar de dos tipos de juego. ¿Estáis preparados para la acción?

El patrullero Murphy ha sido reparado después de su última batalla. Ahora Robocop puede volar y va a trabajar duro ya que su labor será la más complicada de todas las que ha realizado. Sus directrices siguen siendo las mismas: proteger al inocente, defender la ley y servir al poder público.

DOS MEJOR QUE UNO

Esta tercera parte tiene dos diferencias con respecto a las anteriores versiones. La primera es que ha sido desarrollado íntegramente con gráficos sólidos en 3D. La segunda diferencia está en que existen dos modos independientes de juego. Ambos están entrelazados por un plató de televisión donde dos presentadores van narrando la acción.

La modalidad arcade es la más sencilla. Consta de cinco misiones diferentes que se desarrollan en cuatro escenarios. En la primera y segunda fase tendremos que limpiar de maleantes algunos edificios. En la

tercera fase de altos vuelos, ya que Robocop ha sido equipado con una notable mejora. Tiene incorporado un artificio con el que podrá volar y combatir desde el aire los helicópteros que intenten aniquilarle. Para la quinta misión, al policía de titanio le espera algo especial. Tendrá que enfrentarse cuerpo a cuerpo en un combate a muerte con una especie de "ninja informatizado".

La modalidad "movie" es más tranquila pero no por ello menos adictiva. El transcurso de esta fase sigue el supuesto guión de la película. Aunque a simple vista puede parecer que es igual a la parte arcade, sus objetivos son distintos. La sección "película" funciona como una aventura y, como tal, incluye las características del género.

EN RESUMEN

Ocean ha creado un programa original y adictivo donde el jugador se identifica con el personaje perfectamente. Nos encontramos ante un videojuego que llegará a convertirse en un clásico pues tiene la suficiente calidad para lograrlo.

Enrique Ricart



«Robocop 3» incorpora en el mismo programa dos modos de juego: acción y aventura.

tercera conduciremos un coche de policía para patrullar por la ciudad. La cuarta es

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	85
SONIDO	75
ANIMACIÓN	85

PARA EMPEZAR CON BUEN PIE

Los programas que se incluyen en este segunda número de Pcmánia necesitan ser instaladas en disca dura para funcionar correctamente. Necesitarás al menos 8.000.000 de bytes libres en el disca dura para poder descamprimir las dos disquetes y crear las cinco directarias que contienen los juegos. Las requisitos mínimas para que toda funcione a la perfección son:

ORDENADOR XT/AT CON UNIDAD DE DISCO DE 3.5 DE ALTA DENSIDAD.
DISCO DURO CON AL MENOS 8.000.000 BYTES LIBRES.
TARJETA GRÁFICA VGA.
580K LIBRES DE MEMORIA RAM.

El **disca 1 (LOGO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO)** debe contener los ficheros:

INSTALAR.BAT.
PCMAN_2A.SPL.

El **disca 2 (LOGO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO)** debe contener los ficheros:

PCMANIA.BAT.
PCMAN_2B.SPL.

INSTALACIÓN

La primera de toda es **PROTEGER LOS DOS DISCOS CONTRA ESCRITURA** y jamás desprotegerlas. Para ella debes correr la patilla negra hacia abajo de forma que se pueda ver a través de las dos agujeros de cada una de las discos.

El proceso de instalación debe ser de la siguiente forma: INTRODUCIR DISCO 1 (LOGO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) EN LA UNIDAD DE 3.5.

PASAR A LA UNIDAD DE 3.5 TECLEANDO SU LETRA IDENTIFICATIVA.

Vamos a suponer que tu unidad de 3.5 es la A.

TECLEA A: SEGUIDO DE ENTER, INTRO O RETURN. LUEGO, DESDE A:> DEBES ESCRIBIR: INSTALAR A: C:

ES MUY IMPORTANTE QUE DEJES LOS ESPACIOS EN BLANCO ENTRE LA PALABRA INSTALAR Y LA LETRA A: Y ENTRE ESTA Y LA LETRA C:

Si has seguido estas pasas al pie de la letra el ordenador comenzará a leer desde tu unidad de disco y copiará los ficheros en el disca dura.

EL ORDENADOR NUNCA TIENE QUE ESCRIBIR NADA EN LOS DISQUETES. SI LO INTENTARA, ABORTA LA OPERACION Y VUELVE A EMPEZAR. SEGURAMENTE HAYAS COMETIDO UN ERROR EN LA SINTAXIS DEL PROGRAMA INSTALAR.

En la pantalla del monitor comenzarán a aparecer los mensajes de bienvenida y de instalación, informándote de la que el ordenador va haciendo en cada momento. Tras un periodo de tiempo de alrededor de dos minutos se te pedirá que introduzcas el disca 2 en la unidad. Otra espera similar y al final el mensaje de **INSTALACIÓN FINALIZADA**.

Ahora debes sacar de la disquetera el disca 2 y pasar al disca dura tecleando **C:** seguida de Enter, Intro o Return. En él encontrarás un fichero nuevo de alrededor de 2.800.000 bytes de longitud de nombre **PCMANIA2.EXE**. Ejecútalo tecleando **PCMANIA2** y observarás como comienzan a aparecer mensajes de que se están descamprimiendo los juegos.

Al final de toda conseguirás un directorio de nombre **PCMANIA** con cinco subdirectorios en su interior: **CARGADOR, ETERNAM, COOL, ROME y ROBO3**.

ATENCIÓN: es posible que el directorio PCMANIA ya existiese anteriormente, probablemente porque has comprado el número anterior de la revista e instalada las discos. En ese caso Cargador, Cool, Rome y Robo3 se incorporarán automáticamente a tu directorio PCMANIA. Los ficheros correspondientes a la demo jugable de Eternam se incorporarán al directorio Eternam, sin estrapear el slideshow del número anterior de la revista, por lo que en ese directorio podrás teclear Eternam para ver el slideshow y tatau para ver el juego. Si este es tu caso pasa inmediatamente a la parte de estas instrucciones donde se habla específicamente del Eternam.

CONTENIDOS

CARGADOR

Un cargador es un pequeño programa que se utiliza para modificar un juego, **SIEMPRE ORIGINAL**, y proporcionar determinadas ventajas como vidas infinitas o inmunidad a las enemigas. Este directorio incluye algo más de cien cargadores para que tus juegos favoritos nunca te causen problemas. Como su descripción ocuparía media revista hemos incluido en él un fichero de texto en ASCII que se llama **LEEME.TXT** y que deberías leer, valga la redundancia, con tu procesador de textos o simplemente tecleando desde el sistema operativo **TYPE LEEME.TXT**. Este fichero contiene el nombre de todas y cada una de los cargadores, para qué juego

serven y qué ventajas proporcionan. Los cargadores están en lenguaje BASIC por lo que tendrás que usar un programa especial para poder ejecutarlos. Con el MS DOS 5.0 viene incluido QBASIC, que te recomendamos como el mejor de los BASIC existentes. De cualquier modo con GWBASIC o similares funcionarán igual de bien.

Las instrucciones para usar el BASIC deben estar incluidas en tu manual de DOS y a ellas te remitimos. De cualquier modo y siempre que tengas el QBASIC del MSDOS 5.0, hay una forma de ejecutar los cargadores sin necesidad de saber demasiado. Imaginemos que tienes el SPACE ACE de ReadySoft y quieres terminártelo. Pasas al directorio de CARGADOR que estará dentro de PCMANÍA y lees el fichero **LEEME.TXT**. En él descubrirás que el programa para este juego se llama **SPACE.BAS**. ¿Cómo ejecutarlo? No tienes más que esperar a que termine de pasar el texto de **LEEME.TXT** y escribir lo siguiente: **QBASIC /RUN SPACE.BAS**. Automáticamente se cargará el QBASIC con el programa **SPACE.BAS** y no tienes más que seguir las instrucciones en pantalla. Te darás cuenta de que estás en QBASIC, cuando quieras salir no tienes más que abrir el menú fichero y ejecutar la opción de salir. En el directorio habrá un fichero **CSPACE.COM** que tendrás que cargar antes del programa para obtener vidas infinitas.

El funcionamiento con el GWBASIC es muy similar. La orden en este caso es **GWBASIC SPACE.BAS** y el resultado final es el mismo. La única diferencia es que para salir del GWBASIC tendrás que escribir el comando **SYSTEM**.

Con el resto de programas BASIC del mercado, por ejemplo TRUE BASIC, BASICA, BASIC, etc, los cargadores funcionan igualmente pero si no sabes manejarlos deberás leer en su correspondiente manual la sección que enseñe a cargar y ejecutar programas.

• COOL

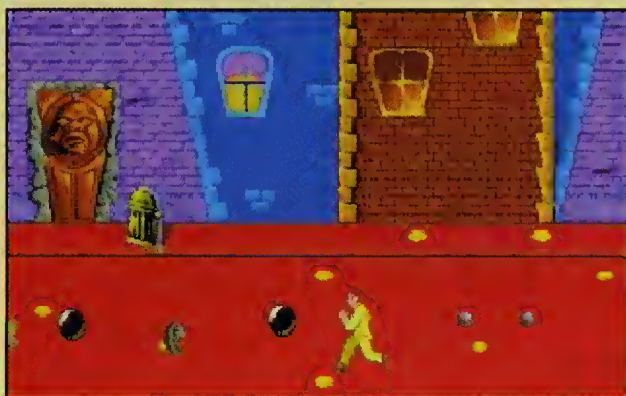
REQUISITOS: TARJETA GRÁFICA VGA.

NO ES NECESARIA TARJETA DE SONIDO.

JOYSTICK O TECLADO.

PARA JUGAR TECLEAR: COOL DESDE EL DIRECTORIO COOL.

Esta es una demo jugable del programa de Ocean «Cool World». Hay en ella un nivel completito para que te pases por él y dispaes contra todo bicho viviente, claro que en el programa original no todo será tan fácil ya que tu misión



será devolver a los pobres "dibos" a su mundo original. La historia va de malvados interdimensionales que intentan apoderarse de la Tierra, deberás restaurar el orden llevanda a cada personaje a su lugar correcto. En esta demo la cosa na es tan complicada pero te podrás hacer una idea de lo adictivo que es el juego.

Las opciones del programa aparecen en pantalla al pulsar la tecla **ESC** y con ellas podrás desde redefinir las teclas hasta elegir el tipo de sonido. Cuando te canses de jugar pulsa de nuevo **ESC** hasta llegar a la opción de **QUIT GAME** que es lo mismo que abandonar el juego sólo que en inglés.

• ETERNAM

REQUISITOS: TARJETA GRÁFICA VGA.

NO ES NECESARIA TARJETA DE SONIDO.

TECLADO.

PARA JUGAR TECLEAR TATOU DESDE EL DIRECTORIO ETERNAM.

Aquí tenéis una demo jugable con el primer nivel del juego «Eternam». Don Jonz es un policía de vacaciones que ha sido invitado al parque de atracciones Eternam. Lo que Don na sabe es que uno de sus enemigos ha llenado el lugar de trampas y le va a costar lo suyo salir de allí.

La aventura comienza con Don sobre una de las islas de Eternam... En el juego, emplea los cursores para desplazar-



te, la barra espaciadora para disparar y la tecla **ENTER** para dar una vuelta en redondo. Las diversas opciones las podéis elegir con las teclas **T** para coger objetos, **U** para usarlos, **L** para examinar, **S** para hablar con el resto de los personajes, **I** de inventario y **D** para opciones de disco y sonido. Esta demo está completamente en castellano y deberéis arrancarla tecleando **TATOU** y eligiendo las opciones que corresponden a vuestro ordenador.

• ROME AD 92

REQUISITOS: TARJETA GRÁFICA VGA.

NO ES NECESARIA TARJETA DE SONIDO.

TECLEAR DEMO PARA VER EL SLIDESHOW DESDE EL DIRECTORIO ROME.

Héctor es un esclavo al que se le presenta la oportunidad de su vida. Si es lo suficientemente inteligente podrá llegar incluso a emperador. Este slideshow (pase automático de pantallas), os mostrará las partes más importantes del juego.



Una videoaventura nada convencional en lo que lo más importante es saber emplear lo cabezo. Para salir de la demo una vez visto tendrás que resetear el ordenador.

• ROBOCOP 3

REQUISITOS: TARJETA GRÁFICA VGA.

NO ES NECESARIA TARJETA DE SONIDO.

Te presentamos la demo animada de lo último oventura del policia mitod hombre mitod móquino. Robocop ohoro vuelo, conduce y ondo; el juego tiene unos gráficos vectoriales de una calidad sobresaliente y foses en los que combino lo estrogegio con lo occión. Ver la suavidad del scroll del progromo es un espectáculo impresionante.



Para orroncor lo demo tendrás que hocer algo un poco más complicado de lo hobituol. El comondo de ejecución es el siguiente: **START SOUND= (SONIDO) DID=(UNIDAD Y DIRECTORIO DONDE ESTÁ INSTALADO EL PROGRAMA).** (SONIDO) se debe sustituir por lo letro N si no tenéis torjeto de sonido, A poro AdLib, S poro Sound Bloster o R poro Rolond. (UNIDAD Y DIRECTORIO DONDE ESTÁ INSTALADO EL PROGRAMA) se debe sustituir por **C:\PCMANIA\ROBO3**

Por ejemplo, supongamos que tienes uno Sound Bloster, si quieres ver lo demo tendrás que tecleor:

START SOUND=S DID=C:\PCMANIA\ROBO3

Supongamos ahora que tienes uno AdLib y que has instalado el juego en un directorio diferente que se llamo JUEGOS que está en el disco duro D, deberás tecleor:

START SOUND=A DID=D:\JUEGOS

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Necesitarás al menos unos 580k libres de RAM poro que todos los demos funcionen perfectamente. En el caso de que no tengas tanto memoria libre disponible, lo que se conoce ejecutando el comondo **MEM** o **CHKDSK**, deberás quitar controladores de tu **AUTOEXEC.BAT** y de tu **CONFIG.SYS**. Para hocerlo sigue las instrucciones del manual del sistema operativo.

El error **Bad Huffman Code** se debe habitualmente a una mala descompresión de los datos del disquete. La solución es obondonar el trobojo hecho hosto ese momento y volver a instalar los programas.

Otros mensajes de error pueden darse por diferentes combinaciones de hardware y software difíciles de solucionar en la mayoría de los casos. Inténtalo leyendo con atención el manual del ordenador o consultando con algún experto. Y si no te ocloros del todo, llómonos.

Si los discos estás defectuosos (entre 120.000 producidos esto es posible), devuélvenlos y o vuelto de correo te enviaremos otros nuevecitos sin ningún cargo.

N O T A I M P O R T A N T E

DEBIDO A LA GRAN DIVERSIDAD DE MODELOS, SISTEMAS OPERATIVOS Y CONFIGURACIONES DE PCS Y SUPUESTOS COMPATIBLES, HEMOS DETECTADO EN ALGUNOS CASOS DIFICULTADES PARA LA UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA DE INSTALACIÓN QUE SE INCLUYE EN LOS DISQUETES, GENERANDO ERRORES INESPERADOS.

SI ESTE ES TU CASO, HAZ LO SIGUIENTE:

1. NO UTILICES EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN
2. Inserta en la disquetera el DISCO 1 (NEGRO CON LETRAS BLANCAS) y teclea el comando que sigue, donde © REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
COPY©A:PCMAN_2A.SPL©C:PCMAN_2A.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)
(Si tu disquetera es B: en vez de A: y tu disco duro es D: en vez de C:, la instrucción quedaría como sigue **COPY©B:PCMAN_2A.SPL©D:PCMAN_2A.SPL**)
Tras unas minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.
3. Inserta en la disquetera el DISCO 2 (BLANCO CON LETRAS NEGRAS) y teclea el comando que sigue, donde © representa un espacio en blanco:
COPY©A:PCMAN_2B.SPL©C:PCMAN_2B.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)
(Si tu disquetera es B: en vez de A: y tu disco duro es D: en vez de C:, la instrucción quedaría como sigue **COPY©B:PCMAN_2B.SPL©D:PCMAN_2B.SPL**)
Tras unos minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.
4. Saca el disquete y pasa al disco duro (si no estabas ya en él) con C: o D: (pulsa ENTER, RETURN o INTRO).

5. Teclea el comando que sigue, donde © REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
COPY©PCMAN_2A.SPL/B+PCMAN_2B.SPL/B©PCMANIA2.EXE/B (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

Aparecerán en pantalla los mensajes:

PCMAN_2A.SPL

PCMAN_2B.SPL

1 fichero copiado

Con esta instrucción se habrá creado el fichero ejecutable PCMANIA2.EXE.

6. Ahora, para liberar 2.800.000 bytes de espacio en el disco duro, conviene borrar las ficheros innecesarios con el comando que sigue, donde © REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

DEL©PCMAN*.SPL (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

7. EJECUTA EL PROGRAMA PCMANIA CON:

PCMANIA2.EXE (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

8. Tras el proceso de descompresión y si todo ha ido bien, puedes borrar del directorio raíz el fichero **PCMANIA2.EXE**. Ahora ya no es necesaria y te dejará mucha espacio libre en el disco duro. Para ello, utiliza el comando que sigue, donde © REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

DEL©PCMANIA2.EXE (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

Sólo para adictos.



Es Navidad. Época de reuniones familiares, turrón... y regalos. Regalos como los EXTRAordinarios videojuegos que os presenta MICRO-MANIA en este número EXTRA. 120 páginas repletas de programas EXTREmadamente buenos analizados en profundidad, y donde también encontraréis lo último en tecnología informática.

Además...

-Seréis los primeros en saber en qué consistirá ALONE IN THE DARK. Una exclusiva absolutamente terrorífica.
-Averiguaréis gracias a una entrevista que a ALASKA le encantan los videojuegos.

- Encontraréis las claves para avanzar y acabar BEAST III.
- Podréis descubrir lo divertido que puede llegar a ser COOL WORLD y su rubia protagonista.
- Conoceréis todo lo que se presentó en el Certamen más notable de imagen sintética, SIGGRAPH'92.
- Aprenderéis las técnicas más avanzadas en lucha cuerpo a cuerpo en STREET FIGHTER II.
- Estaréis a la última leyendo un informe donde os contamos cuáles son los cien títulos imprescindibles en CD-ROM.

Artículos, comentarios reportajes, entrevistas, noticias, y un larguísimo etcétera, en vuestro quiosco por tan sólo 375 pesetas.

PIXEL A PIXEL

Participa y consigue completamente gratis un original del programa de diseño *Deluxe Paint II Enhanced*

Como estas o mejores son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.



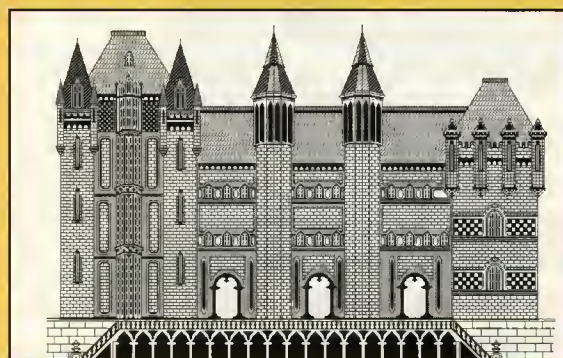
BOL
Miguel
de Pascual
Cebrión
(Puerto de
Sagunta,
Valencia)



LEMMING
José Luis
Pérez Loguorto
(Sobiánigo,
Huesco)



LUCKY
Alberto
González
González
(Sotromdio,
Asturias)



CASTILLO
Julián
Ruiz Belmante
(Legonés,
Madrid)



PLAYA
Joime
Villonuevo
Montes
(Oviedo,
Asturias)

ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN

De entre todas las dibujos recibidos antes del final de cada mes, elegiremos 15 ganadores en función de la calidad de sus trabajos. La lista de las mismas se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de los trabajos recibidos será incluida en nuestras páginas a en el disco que acompaña a la revista. En toda casa, Pcmánia se reserva el derecho a difundir, por cualquier medio que estime oportuno, las ilustraciones recibidas con la única obligación de citar el nombre del autor. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases. Los dibujos deben enviarse, indicando en el sobre la referencia PIXEL A PIXEL, a: HOBBY PRESS. S.A. C/ De las Ciruelas nº 4, San Sebastián de las Reyes. 28700 Madrid.

Estos son los diez ganadores restantes:

José Ignacio Viono Trujillo
Fernando Pineda Gutiérrez
Javier Hernández González
José María Martín García
Monserrot Martínez Moteos

Félix Rincón Collejo
Juan Carlos Castro Costilla
Joaquín Górriz Portello
Dovid Vázquez-Illá
Daria Otero Castro

Deluxe Paint II Enhanced

Un clásico en el diseño gráfico con ordenador

Con la ayuda de este programa podréis realizar dibujos y gráficos disponiendo de una extensa gama de colores, trazos y grafismos para retocar y modificar al estilo deseado. Permite también manejo de textos, efecto espejo, simetría cíclica y directa, fuentes tridimensionales, etc. Soporta tarjetas gráficas CGA, EGA, VGA y SuperVGA, con 256 colores, en alta resolución.



pANTALLA aBIERTA

La Conquista del Espacio

MILLENNIUM RETURN TO EARTH

EMPIRE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

ESTRATEGIA



«Millennium return to Earth» es básicamente un juego de estrategia. No tan complicado como los que nos trasladan a la Segunda Guerra Mundial pero sí lo suficientemente complejo como para tenernos ocupados durante un buen rato.

Los que llevéis tiempo en esto de los videojuegos, sabréis que este programa no es nuevo. Tras varios años de espera la versión PC acaba de publicarse. El programa, aunque no incorpora ninguna novedad, ha resistido bien el paso del tiempo y sigue siendo tan interesante como cuando apareció. La idea de controlar toda una base espacial, sistemas de energía, de producción, de de-

fensa, de investigación..., y desperdigar a nuestros exploradores por el cosmos resulta muy atractiva. Todo el juego funciona a base de menús en los que se nos presentan las opciones disponibles en cada momento. Una base de datos nos informa continuamente de nuestros avances en la colonización.

«Millennium return to Earth» tiene a su favor una gran simplicidad de manejo y un argumento interesante. En su contra, una mala traducción, está en español, y un pésimo manual de instrucciones.

Con una segunda parte en el mercado inglés hace ya tiempo, «Millennium return to Earth» se ha convertido en un clásico que se hace necesario revisar aunque sólo sea para ver cómo han evolucionado este tipo de juegos.

EN RESUMEN

«Millennium return to Earth» es un buen juego a pesar de su edad. La idea de revitalizar antiguos programas de calidad es interesante, pero hubiera sido mejor si incluyera alguna innovación - una banda sonora, animaciones, alguna nueva y espectacular pantalla, más opciones...-. Na la han hecha y el resultado final se resiente. ●

Javier de la Guardia



DINAMIC / JACKSON

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

DEPORTIVO

Ultimamente, en Dinamic no se han prodigado demasiado con un elevado número de producciones.

Sin embargo, acaban de descolgarse con un programa de sugerente título y curiosa distribución en el mercado a través de los quioscos. Según prometen, es el mejor simulador de fútbol de la historia.

Según prometen. Y es que, por desgracia, no es oro todo lo que reluce.

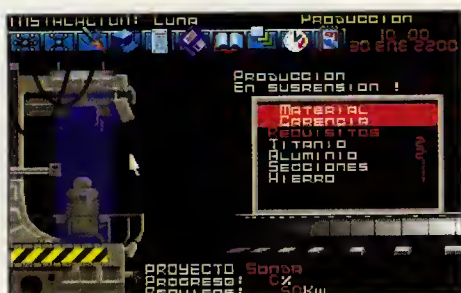
El nombre es, de entrada, bastante interesante: «Simulador profesional de fútbol 92/93». En un sólo disco, Dinamic ha creado un pack que reúne un juego de fútbol, una completa base de datos y un programa

Sólo para

SIMULADOR PROFESIONAL

capaz de crear miles de combinaciones quinielísticas, sobre el que no insistiremos más.

La aplicación de la base de datos está francamente bien hecha. Dispone de una calidad gráfica muy elevada. Contiene referencias al palmarés de cada club, a los componentes de su plantilla, y a la trayectoria de cada equipo en las últimas diez temporadas, lo que le da una calidad global bastante alta. Además, la pretensión de Dinamic es actualizarla, temporada a temporada. También existe una opción realmente interesante como es la posibilidad de hacer comparativas entre los logros de los diferen-



Emoción, Riesgo y Adrenalina

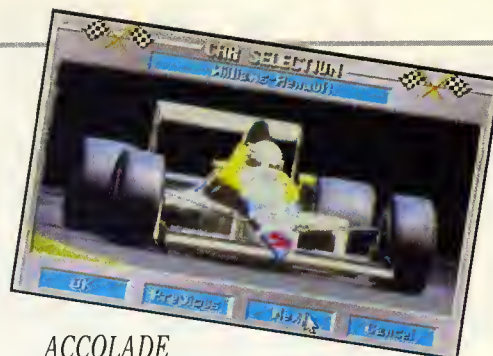
GRAND PRIX UNLIMITED

Parece que las compañías de software se han dado cuenta del gran número de seguidores que tiene la categoría reina del automovilismo, la Fórmula 1. Por ello, se aproxima una avalancha de simuladores de esta especialidad con los prometedores «Nigel Mansell's World Championship» y «Formula One Grand Prix» de Geoff Crammond. Ahora, y para ir abriendo boca, Accolade nos presenta «Grand Prix Unlimited».

El calificativo que mejor define este simulador es completo. Además de disfrutar al volante, el programa nos ofrece muchas posibilidades. Entre ellas destaca la opción de diseñar nuevos circuitos gracias a un editor. También podremos ver las repeticiones de

las acciones a la velocidad que deseemos, eligiendo entre cuatro cámaras y examinar el circuito con una cámara móvil.

El programa permite también escoger las condiciones atmosféricas de la carrera y seleccionar para competir una de las cinco es-



ACCOLADE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

SIMULADOR DE CARRERAS



CONFIGURACIÓN MÍNIMA



cuderías más famosas. Por supuesto, además será posible decidir la clase de ruedas, ajustar la dirección o seleccionar el tipo de caja de cambios que prefiramos.

Todo está muy bien, pero falta responder a una pregunta importante: ¿y durante la carrera? Pues bien y mal. La sensación de velocidad está conseguida por los espectaculares gráficos, por el rápido movimiento y los efectos de sonido. Sin embargo, la nota negativa la ponen la horrible y poco apropiada música y el elevado nivel de dificultad que exigirá mucha práctica.

EN RESUMEN

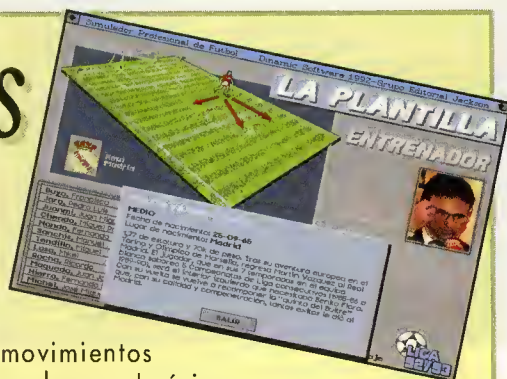
Accolade es una compañía experta en simuladores de coches. A pesar de ello, hace tiempo nos defraudó en su primera incursión en la Fórmula 1 con «Grand Prix Circuit». Ahora han querido socarse eso espino y lo han conseguido con este simulador que ofrecerá horros de diversión a los «locos del volante».

Anselmo Trejo

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	75
SONIDO	50
MOVIMIENTO	80

Los Hinchas

ESIONAL DE FUTBOL



movimientos

son bruscos. Lo único un poco destacable es la incorporación de algunas voces digitalizadas que cantan cada gol, o se lamentan ante una ocasión fallida. Eso sí, opciones de todo tipo, desde el número de jugadores (hasta veinte) hasta el tiempo de duración de cada partido, tiene para dar y tomar. Pero le falla lo esencial, la jugabilidad y la adicción.

EN RESUMEN

Resultado sorprendente que en el mismo pack se incluyen aplicaciones tan logradas como lo base de datos y juegos de tan poco interés como el simulador de fútbol.

Francisco Delgado

tes clubs, algo que agradecerán bastante los aficionados.

Centrándonos en el simulador, como ya os hemos advertido, no es oro todo lo que reluce. ¿Por qué?, muy sencillo. Salvo pequeñísimos detalles, el juego es un calco de «Michel Fútbol Master», programa de la misma compañía, que no causó excesivo entusiasmo en su momento. Extrañamente, el juego funciona mucho mejor si el ordenador corre a pocas megahertzios. La ventana donde se observa el juego es de un tamaño ridículo y los

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	30
SONIDO	40
ANIMACIÓN	30

El Destripador Ataca de Nuevo

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

ELECTRONICS ARTS

V. COMENTADA: VGA 256

Colores, Sound Blaster

AVENTURA GRÁFICA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:

640K

Espacio en Disco:

29 MEGAS

CPU:

AT

T. Gráfica:

VGA

T. de Sonido:

AdLib, Sound Blaster,

Roland

Control: Ratón, teclado

Nadie mejor que una compañía inglesa para intentar sumergirnos en los días del Londres de espesas nieblas y asesinatos sangrientos. Electronic Arts ha creado un estupendo programa que va a poner a prueba nuestras dotes de investigación. Con la ayuda de la mente y algún que otro detalle que nos apunte nuestro inseparable Dr. Watson, vamos a enfrentarnos a un interesante caso en el que un sádico asesino anda suelto.

SCOTLAND YARD TRAS UN TERRIBLE ASESINO

Todo comienza cuando al domicilio de Holmes en Baker Street llega un agente enviado por el inspector Lestrade, quien está a cargo del caso que nos ocupa. Una joven artista de 25 años llamada Sarah Carroway, ha apa-



Casi todos hemos disfrutado alguna vez con alguno de los interesantes casos del famoso detective Sherlock Holmes. Este personaje, que nació de las páginas de una novela, ha traspasado la frontera entre el mundo de la imaginación y el real.

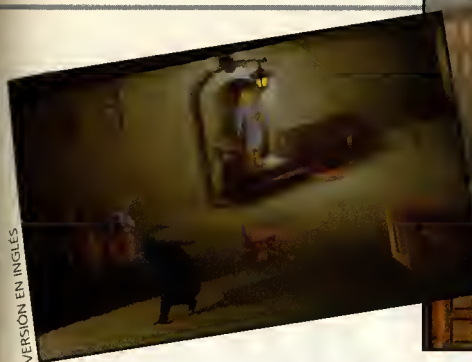
Seguro que ante una encuesta en la que se preguntase quién era Holmes, un importante porcentaje contestaría que fue un detective inglés, sin añadir que se trata de un personaje de ficción.

Sir Arthur Conan Doyle, autor del mito, está considerado como el creador del tipo de novela detectivesca basada en la ciencia de la deducción y no en el azar.

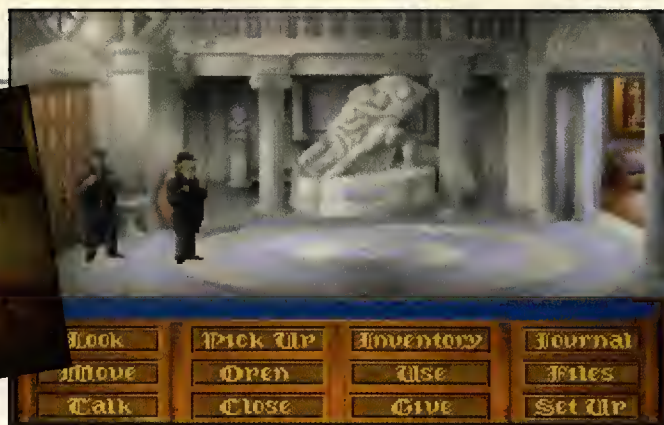
recido muerta en el callejón que se encuentra detrás del teatro donde solía actuar. El cadáver tiene un gran corte en la yugular, heridas en el abdomen, y rasguños en su cuello y en el dedo anular. Para Lestrade, está muy claro que el crimen presenta todos los indicios de ser obra del terrible Jack el Destripador, pero antes de retirar el cadáver, ha querido que el famoso investigador Sherlock Holmes eche una ojeada al lugar.

En un primer examen, detectamos que las heridas han sido hechas con un instrumento parecido a un escalpelo, pero con un filo dentado. Hay un extraño polvo blanco sobre el abrigo de la víctima, junto a la primera herida abdominal. Las señales del cuello y del dedo muestran que el asesino ha robado algunas joyas que poseía la chica, que pueden haber sido el móvil del crimen.

En el teatro sólo están Henry Carruthers, gerente del mismo, y una chica llamada Sheila Parker, que parece ser quien presenció el asesinato. Ninguno de los dos puede darnos alguna pista clara sobre lo ocurrido, y tampoco en los camerinos encontramos nada extraño. Sólo un pequeño mueble de cajones cerrados cuya llave guardaba Sarah y un resto grasiento sobre el quicio de la puerta, que tras un análisis con lupa demuestra ser aceite de macasar y algunos pelos de color oscuro. Sin duda la persona que salió por esa puerta era alguien de altura considerable



El asesina abandona la escena del crimen dejando un testigo sorpresa.



Las andanzas del famoso detective podremos disfrutarlas en castellano. Ya nadie podrá decir que no ha tenido su oportunidad.



La calidad gráfica alcanzada es espectacular.

TRAS LA PISTA DEL PRIMER SOSPECHOSO

Después de la abligada visita al pisa dande vivía la infortunada Sarah, y tras un repasa cancienda del misma, encontramos las primeras indicias sobre quien puede ser el criminal. Hemas sabida que Sarah tenía un amiga a quien veía can frecuencia. Aunque nadie canace can exactitud la identidad del sujeta en cuestion, en el piso de Sarah hemos encantrada una camiseta del Kensington Rugby Club en la que podemos apreciar nuevas restas de aceite de macasar y más cabellas de calar negra. Sin duda se trata del misma hambre que dejó la huella de su altura en la puerta trasera del teatro. Tenemos así a un primer saspechoso, lo que na quiere decir, ni mucha menas, que hayamas localizada al culpable.

Pademas aseguraras que el camina hasta el final del casa es bastante larga, y que la que as contamos na es sina una pequeña intraduccion en la trama.

Cada lugar que visitemas na abrirá nuevas vertientes de investigacion, nuevas sitias a las que ir y hará que nuestras supasiciones iniciales puedan variar en más de una acasion. Es precisamente ésta una de las novedades interesantes del programa, que nas sumerge de lleno en la intriga del casa: en un principia sólo tenemos el lugar del crimen y ningún atra escenario predefinida. Serán nuestras canclusiones y la que

padamas ir sacanda de las personajes a las que interraguemos y del análisis prafundo de las indicias, la que irá dándonos las pistas para seguir adelante. Ella data al programa de un enorme nivel de realismo y de una fuerte adiccion.

COMANDOS DE CONTROL

El manejo de nuestra personaje resulta fácil pese al amplio abanico de pasibilidades que encierra. La parte superior y principal de la pantalla nas muestra la escena que está acurriendo. En el tercia inferior aparecen unas icanas can las verbas de las acciones posibles. Estas nas permiten mirar, cager, hablar can las personajes, maver abjetas, canrolar nuestra inventaria, usar a dar las casas que llevamas, abrir a cerrar puertas y par supuesta, grabar y salvar determinadas situaciones.

Coma ayuda inestimable, cantamas can la calabaracion del Dr. Watsan. Él na sólo se limitará a sugerirnas ideas en algún mamenta del casa, sina que lleva un detallada diaria en el que irá anatanda cada situacion y la respuesta exacta de cada personaje a nuestras preguntas. La camplificada de la trama hará necesaria que en algún mamento debamas repasar declaraciones anteriores. Sin embarga contamos can la comadidad que supane na tener que ir anotanda nada, pues el fiel Watsan se encarga de ella en nuestra lugar. También es pasible sacar este diaria par impresara.

ALGUNAS PISTAS PARA AYUDAOS

Consultad a Watsan cada vez que na se as acurra qué hacer. Observad "can lupa" cada lugar en que as halléis. Algunas veces las pistas na san evidentes.

Recordad que Halmes es un experta química. Para abtener algunas pruebas tendréis que pasar un rata en el labarataria de su casa de Oxford Street.

Ante la negativa de algunas personajes a damas infarmacion, puede ser efectiva nuestra insistencia. A veces es más productiva la ayuda de algún pillastre que la del mismísima Scotland Yard.

Si na padéis conseguir la colaboracion de algún personaje importante, intentad hacerle salir de la escena can alguna excusa, para pader actuar a vuestras anchas. A esta puede ayudaas Watsan, elementalmente. ●

Diega Gámez



En la taberna del barria tendremos que ser muy buenos con las dardas. De nuestra punteria dependen acantecimientos futuras.

En resumen

La calidad infarmática del producta de Electronic Arts salta a la vista nada más ejecutar el programa. La secuencia inicial y el epilaga añaden, a unas gráficas estupendas y una buena animacion, las vaces digitalizadas de las personajes que intervienen en ellas.

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	90
ANIMACIÓN	88
SONIDO	80
DIFICULTAD	70

ROME AD 92 THE PATHWAY TO POWER

Sueños de Grandeza

MILLENNIUM

V.COMENTADA: VGA 256

Colores, SoundBlaster

A. GRÁFICA/ESTRATEGIA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:

640K

Espacio en Disco:

4,3 MEGAS

CPU:

AT

T. Gráfico:

VGA

T. de Sonido:

AdLib, SoundBlaster,

Roland

Control: Ratón, teclado

Más que un juego, este «Rome AD 92» es una película dibujada con unos gráficos magníficos. Una película sobre la vida de Héctor, un esclavo que sirve a su señor en Herculoneum, pequeño población cercano a Roma. Pero Héctor está harto de ser un esclavo pisoteado por todo el mundo. Un día su amo le ordena llevar un mensaje urgente a un misterioso hombre de la ciudad y ante lo inminente erupción de un volcán cercano, decide ingeniárselos por morcharse a Roma y probar allí fortuna. Pero lo que nuestro amigo no sabía, es que ese mensaje era parte de una conspiración contra el emperador Gluteus Moximus...



«Rome AD 92» es una aventura gráfica perfectamente ambientada, en una Roma en constante expansión, gobernada por un tiránico emperador y representada en una perfecta perspectiva isométrica. Una Roma donde sólo existen dos clases sociales: los ciudadanos, con todos los derechos, y los plebeyos y esclavos sometidos a los primeros. Pero también es la Roma de las oportunidades para alguien con el suficiente valor y pocos escrúpulos como para hacerse un sitio importante en su sociedad. ¿O quizás para llegar a convertirse en el mismísimo emperador?

Así empiezan los aventuras de Héctor, personaje algo pequeño, que controlaremos nosotros. Un comodísimo sistema de iconos compuesto por comandos nos permitirá andar o correr por los diversos escenarios que visitaremos. Con este sistema también podremos usar los objetos que recogeremos, hablar con otros protagonistas del juego, -todos tienen su propia personalidad y actúan por su cuenta-, y un sinfín de cosas más. Existen otro clase de acciones que irán cambiando dependiendo de la situación en la que nos encontremos. Por ejemplo, si nos hallamos en el fórum romano asistiendo a uno subyugado de esclavos, aparecerá el comando de "pujar".

LOS DESTINOS DE HÉCTOR

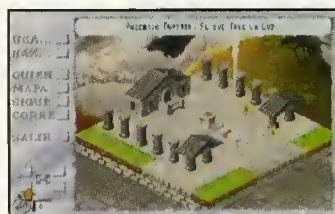
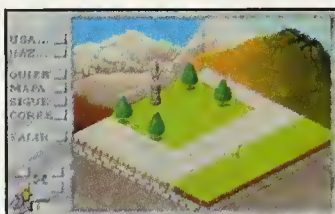
El juego se divide en cinco partes. Corresponden a los lugares en los que nuestro héroe tiene algún objetivo que conseguir. Antes y después de superar cada fase, veremos un bonito gráfico. Mientras, se nos va narrando la historia, no exento en algunos casos de ligeros toques humorísticos, y dando pistas sobre lo que tendremos que hacer en cada sitio.

El primero de ellos es la ciudad natal de Héctor, Herculoneum, donde deberá usar su inteligencia y astucia para librarse de la amenaza del volcán. El segundo

es la propia ciudad de Roma. En ella tratará de ser recibido por el emperador para advertirle del complot que atentará contra su vida si nadie lo impide, y, de paso, conseguir las favores de éste. Allí será testigo de la típica vida romana. Habrá subastas de esclavos, luchas de gladiadores en la arena, donde se puede ver hasta cómo sacan fuera del coliseo en camilla a los muertos durante el combate. Además de funciones de teatro, juegos de dados en las tabernas donde se puede ganar mucho dinero con un poco de suerte, etc.

Si tiene éxito, será nombrado centurión del ejército romano. Su primer destino será el campo de batalla de Britannia, donde deberá demostrar sus dotes guerreras.

En este punto, el juego da un pequeño giro en su planteamiento, ya que el menú de opciones cambia, mostrando otras opciones adecuadas a este momento de guerra. Tenemos a nuestra disposición un puñado de hombres que obedecerán nuestras órdenes en todo momento. Ordenes como la de atacar, descansar, retirada, construir un fuerte para refugiarse, etc. Héctor, con el estandarte del imperio en sus manos, debe guiar a los guerreros hacia la vic-



Héctor será un esclavo a merced de su amo a menos que consigáis liberarlo y que triunfe en la antigua Roma. Puede que incluso llegue, con vuestra colaboración, a ser emperador.



La fuerza de un volcán puede destruir todo un imperio. Los romanos se creían los dueños del mundo y de la Naturaleza.



Toda la ciudad de Roma está perfectamente representada en el juego. Sus termas, su coliseo, sus foros..., todo un viaje por la historia.

toria y hacerse con las pasiones enemigas. Se habrá supuesto entonces que la estrategia adquiere un papel importante en esta parte del juego. Y no será la última vez, ya que veremos a Héctor vestido de guerrero más adelante.

UNA CARRERA POLÍTICA

Tras regresar victorioso de Britannia, Héctor es nombrado Senador. Pero no contento, decide presentarse a las elecciones para cónsul romano. Nuestra amigo tendrá que convencer al pueblo para que lo vote. Para ella, llevará a cabo una intensa y "agresiva" campaña electoral.

Contando con la ayuda de los dioses, ganará las elecciones. Lo cual no agrada al emperador, que ve cómo el joven puede llegar a sustituirlo. Por eso lo manda a Egipto, en una misión suicida (proteger a la mismísima Cleopatra), confiando en no volver a verla más. Pero nosotros seremos de nuevo los encargados de hacer triunfar a Héctor en una nueva campaña militar ambientada en las arenas de Egipto. Tras lo cual, la bella Cleopatra nos guiará un ojo, y nos hará..., proposiciones.

EL ÚLTIMO ESCALFÓN

Otro regreso victorioso a Roma y otro problema: el pueblo está

harto del emperador, que se ha vuelto completamente loco. Es la oportunidad definitiva que estábamos esperando.

Ya solamente queda acabar con él y convertirnos en el nuevo máximo mandatario del Imperio Romano. Cosa nada fácil, ya que, por supuesto, no somos los únicos aspirantes a tan glorioso cargo. Pero seguramente sí los más perspicaces. ¿O no? ●

F. Javier Rodríguez

En resumen

«Rome AD 92» es un fantástico, entretenido y perfectamente ambientado poseo por uno de los épocas más representativas de la Historia de la Humanidad. Sus gráficos, aunque reducidos, tienen detalles osombrosos y el control del juego es sumamente cómodo.

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	89
ADICIÓN	87
SONIDO	70
CONTROL	85

Una Fábula Mágica

THE LEGEND OF KYRANDIA

La aventura gráfica es uno de los géneros que más furor está causando en toda España. «The Legend of Kyrandia» es el último programa de este tipo que Westwood ha creado. Hasta ahora no era un nombre muy conocido en nuestro país, pero con esta creación se asegura un puesto importante en el escalafón de nuestro mercado. «Kyrandia» posee todos los ingredientes necesarios que una gran aventura gráfica requiere. Una presentación asombrosa, un guión interesante y sumamente cuidado, y unos gráficos sorprendentes componen el mundo mágico del programa.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disca:
7,5 MEGAS
CPU:
XT/AT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster,
Roland
Control: Teclado, Ratón

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

V. COMENTADA: VGA 256 Colores,
Sound Blaster.

AVENTURA

La historia que «The Legend of Kyrandia» nos presenta consigue mantenernos atentas a nuestras manitas como si de una película de suspense se tratase.

Hace muchos años las Reyes de Kyrandia hicieron un pacto con la naturaleza consistente en cuidarse, y ayudarse mutuamente. Como fruto de esta simbiosis, la Tierra regaló al reinado una gigante gema, la Kyragama. Aquel absequea ayudaría con su magia a todas las vecinas de aquel país tan verde como pacífica. Las Reyes a su vez debían proteger la gema con todas las medias que estuviesen a su alcance. Se construyó una cuarta acorazada alrededor de ella dentro del palacio. Todo iba sobre ruedas, la Reina dirigía la Orden de las Reales Místicas, las cuales, a su vez, controlaban el uso de la magia. Un fatídico día un traidor, Malcolm, hasta ahora el bufón de la corte, asesinó a las manarcas y tomó el control de la Kyragama.

Kallak, el padre de la Reina, recogió a Brandan, su nieta, y la alejó del asesino bajando a vivir al bosque. Un sitio verde y bonito que mantenía al joven Rey en la ignorancia de su posición.

Malcolm descubrió a Kallak y la convirtió en piedra justa cuando toda el pueblo consideraba a éste como su única esperanza. Brandan es ahora quien deberá ocupar su lugar y conseguir salvar tanto a las gentes de Kyrandia como a la Kyragama, enferma debido al malvado bufón.

Partiendo de unas pocas objetas, nues-



Como podéis comprobar, la calidad gráfica del juego es verdaderamente impresionante.

Todas las seres vivas de Kyrandia ayudarán a Brandon en la búsqueda del conjura que valdrá a encerrar al perverso Malcolm en la prisión de la que nunca debería haberse liberada.



tro amigo deberá moverse por todo el bosque en busca de ayuda. Hay personajes que lo ayudarán dándole diversos pistas sobre objetos o diciéndole directamente lo que deberá hacer o buscar.

LA IMPORTANCIA DE LOS PERSONAJES

La colaboración de los personajes será fundamental para rellenar los colores del amuleto real, el cual es imprescindible para llegar al final. Por esto, o medido que el tiempo va pasando y vosotros vais descubriendo más pistas para llegar al castillo, Malcolm se encargará de que vuestros amigos vayan desapareciendo. Todos ellos son habitantes del bosque bastante variados. Una sacerdotisa, un constructor de puentes, un niño juguetón, un mago, un alquimista, un elfo, y muchos más. Siempre tienen algo que decir o hacer. Pero debéis prestar mucha atención cuando os hablen, pues, la próxima vez que reclamáis su ayuda puede ser demasiado tarde.

La lógica del juego es muy sencilla o la utilizado por otros bastante bien conocidos por todos. No podréis avanzar mucho sin

haber resuelto algunos problemas. Habrá objetos que no aparecerán en su lugar hasta que hayáis hecho algo determinado anteriormente. Pero a diferencia de otros, sí podréis retroceder siempre que queráis y cuanto queráis.

Sólo existe un lugar en el que podréis avanzar sin los objetos necesarios, pero no retroceder. Por tanto, será aconsejable salvar previamente la situación. Como consideramos que es una pena de peso, os diremos, a modo de pista, que desde este lugar se pueden ver en ciertos episodios o los preciosos caballos Pegaso.

«The Legend of Kyrandia» no es un programa en el que se planteen enredos demasiado difíciles de resolver. Sólo debéis tener en cuenta los objetos que llevéis en vuestro inventario para utilizarlos de la manera más inteligente posible. Siempre que se pueda usar algo de varios maneras, tendréis que hacerlo. No debéis pensar nunca que un objeto utilizado ya no os servirá. Otro de los contratiempos habituales, es que lo aventura permite utilizar algunos de los ítems en momentos en que no son necesarios, perdiendo la posibilidad de usarlos cuando es preciso. En todo caso, aunque se pierda tiempo, siempre podréis buscar en los bosques otros objetos iguales.

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

Lo que os mostramos, en la parte superior, el desarrollo de la acción. Y en la inferior, se abren tres zonas bien diferenciadas. A la iz-

PANTALLA ABIERTA



Acompaña a Brandon en una aventura realmente mágica.

quierda, un icono os ayudará a cargar, salvar partidas o fijar las opciones de juego.

En la zona central, el inventario parece ser un conjunto de casillas que deberéis ir rellenando con diversos objetos. Tendréis que tener en cuenta que sólo podréis llevar con vosotros un número limitado de cosas. Esto os obligará a escoger bien los objetos que transportéis. Pero tranquilos ya que si vuestra elección no es correcta, siempre podréis volver atrás.

Brandon, el protagonista de nuestra historia, tendrá que rescatar la preciada kyragema, ahora en poder del malvado Malcolm. Por suerte, no estará solo, pues contará con la valiosa colaboración de todos los habitantes del bosque.

En la zona de la derecha, el amuleto os muestra las cuatro gemas que deberéis colorear para obtener un poder mágico por cada uno de los colores obtenidos.

El juego se controla totalmente mediante el ratón. Únicamente tendréis que pinchar en el lugar adecuado para dirigiros allí, o pinchar en un objeto o persona para actuar sobre ella.

Si lo que queréis es un consejo de amigo, tomad buena nota de estos que, aunque parezcan un tópico de las aventuras gráficas, son tan útiles como ciertos. Dibujad siempre los mapas de todos los escenarios. Esto os será de gran ayuda para desplazáros por ciertos bosques. Es más, existe un laberinto totalmente imposible de atravesar sin la ayuda de un plano.

Salvad las situaciones muy frecuentemente. No hay límite más que el de vuestro disco duro, y en «Kyrandia» existen trampas tan sorprendentes como letales...

Manuel Garrido



Combinando las pócimas de colores conseguirás un embrujo con la suficiente energía como para restaurar el poder de la Kyragema, y que el bufón asesino sea de nuevo derrotado.

En resumen

Kyrandia es un munda que na puede faltar en vuestra programateca, tanta por la calidad de su guián como por el luja de detalles que la acompañan. La calidad de sus pantallas en 256 calares hace que éstas puedan equiporarse con las fotogrames de una película real.

GUIÓN	90
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	80
SONIDO	80
DIFICULTAD	60

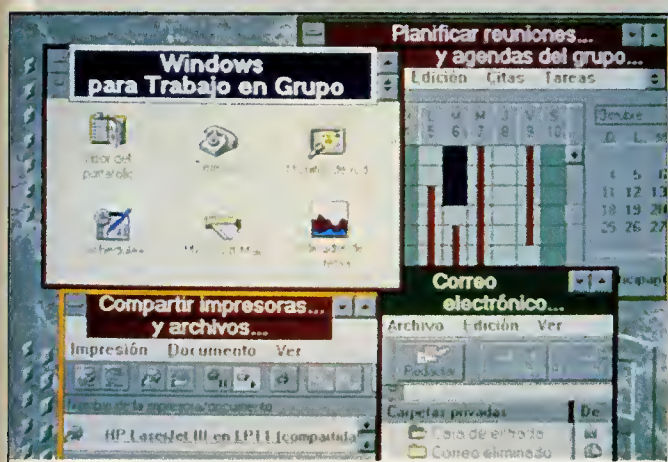
Pcshop

UNO PARA TODOS Y TODOS PARA WINDOWS

Windows para trabajo en grupo es la última novedad de Microsoft presenta-da hace un par de semanas en un conocido hotel madrileño. El nuevo pro-ducto soporta las redes más acreditadas del mercado y permite compartir ficheros de aplicaciones entre unos y otros usuarios con la facilidad propia del manejo del entorno Windows. Por lo demás, el paquete es en aspecto idéntico a la versión 3.1

y sus únicas diferencias vienen dadas por la incorporación de las necesarias utilidades de manejo de redes de área local.

Microsoft comenzará en breve a distribuir las primeras copias del programa. Si necesitáis más información podéis llamar al teléfono (91) 804 00 00.



SUPERSTOR

Micronet distribuye la versión española del compresor de disco duro en tiempo real SuperStor. Instalándolo obtendréis aproximadamente el doble de capacidad que antes con un tiempo de acceso prácticamente idéntico, e incluso superior en algunos casos.

SuperStor permite también la compresión de disquetes y su uso en ordenadores que no tengan instalado el programa. Con un manejador de memoria y este programa,

la capacidad de vuestro ordenador se multiplicará sin necesidad de hacer costosas inversiones. Si queréis más información podéis llamar a los teléfonos (91) 358 96 25 ó (93) 439 15 40.



IMAGEN EN VIVO EN PC

La tarjeta Video Digitizer de Computer Eyes permite la captura de imágenes en VGA procedentes de cualquier fuente de vídeo compuesto o SVHS. Compatible incluso con un elevado número de tarjetas SVGA, la calidad proporcionada por Video Digitizer se aproxima a la de otras placas de precio muy superior.

Asimismo el software que acompaña al producto permite las suficientes manipulaciones en las pantallas capturadas como para que no sea necesario un retoque posterior. Si necesitáis más información podéis llamar al teléfono (91) 380 28 92.



NUEVA VERSIÓN DE PAINTBRUSH

El conocido programa de Zsoft ha sufrido profundos retoques y se ha transformado en la versión 2.0. ¿Cuáles han sido los cambios más importantes? Pues básicamente, que ahora es posible usar con el paquete la memoria expandida, lo que implica mayor rapidez a la hora de manejar ficheros de gran tamaño, y que se le ha incluido una completa librería de imágenes para insertar en nuestros propios diseños. Quizás fueran estos los detalles que le faltaban al programa para adecuarse a los tiempos. Anaya es quien distribuye «Paintbrush IV» versión 2.0 y os dará más información en el teléfono (91) 302 01 19.

PARA GRABAR EN VÍDEO DESDE EL ORDENADOR

Una tarjeta VGA estándar, un vídeo PAL y TELEVEYES es lo único que os hace falta para pasar a cinta cualquier imagen que aparezca en el monitor de vuestro ordenador. TELEVEYES es un periférico cuya conexión no necesita ni siquiera que abráis el PC, un enchufe y el software que acompaña al aparato son los requisitos mínimos para que todo funcione a la perfección.

Presentaciones, demos de juegos, animaciones, slide shows..., cualquier cosa la podréis grabar en una videocassette normal y corriente. Más información en el teléfono (91) 380 28 92.





INDIANA JONES and The Fate of Atlantis

Hace ya algún tiempo LucasArts inauguró con «Indiana Jones y la última cruzada» un nuevo género: las aventuras gráficas. Indiana regresa ahora a nuestras pantallas en un inquietante desafío, repleto de sorpresas y acción que sitúa definitivamente a la compañía americana entre la élite del software mundial. En las siguientes páginas, os contamos cuáles son los misterios que oculta la aventura y os ayudamos a superar los obstáculos que nuestro héroe favorito y su buena amiga Sofía se encontrarán en su búsqueda de la ciudad perdida, cuando ambos colaboren para lograr la victoria.

El Dr. Jones había dejado atrás sus últimos oventuros y estaba comenzando a olvidar su famoso sobrenombre de Indiono. Se encontraba dedicado plenamente a la investigación arqueológica y a su trabajo como profesor en el Bornett College. Un día normal, Indy recibió, en compañía de su amigo Morcus, la visita de un curioso personaje. Este, tras identificarse como Mr. Smith, le mostró una especie de llave que, según él, obró un antiguo estatuillo que tal vez pudiera encontrarse en el colegio. Los pesquitos de Indy por las habitaciones del colegio fueron ocidentados pero fructíferos. Tras unos cuantos porrozos, el estatuillo oporeció en uno de los oratorios del cuarto de los corderos.

Mr. Smith y Morcus esperaban a Indy en su despacho. En cuanto nuestro amigo dejó el objeto sobre la mesa, el desconocido se mostró impaciente en comprobar la eficacia de su llave. Esto encajó sin problemas en la base de la estatuilla, e Indy extrajo de su interior un diminuto objeto brillante, uno hóbichuelo dorado.

Súbitamente, el desconocido sacó una pistola y tras hacerse con el pequeño estatuillo y su contenido, se acercó a lo ventoso poro escopar. Tuvo una distracción que fue aprovechado por Indy poro lanzarse sobre él e iniciar un violento pelea, pero el folso Mr. Smith consiguió escopar de sus puños y lanzarse por lo ventoso. En un último intento por otroporlo, nuestro amigo se hizo con su obrigo.

Examinando los bolsillos del obrigo, Indy y Morcus descubrieron un carnet que identificaba a su visitante como Klaus Kerner, un agente al servicio del Tercer Reich. También encon-

**La llave
encajó sin
problemas en
la base de la
estatuilla e Indy
extrajo de su
interior un
diminuto objeto
brillante.**

traron un antiguo número de una revista de arqueología. En ella aparecían marcados los lugares que hablaban de las excavaciones que Indy realizó durante esos años en compañía de un joven llamada Sofía Hapgood. Nuestro amigo desconoció qué interés podían tener los nazis en sus trabajos en Islandia y en el estatuillo que habían conseguido robar. Pero sabía que su amiga Sofía estaba también en su punto de mira y que debía prevenirlo antes de que llegaran hasta ella.

Indy llevaba varios años sin verla, pero sabía que Sofía había abandonado desde hace tiempo la arqueología y que andaba metido en extraños vivencias poranormales. Tras enterarse que Sofía daba esa noche una conferencia en un teatro de Nueva York, Indy se

despidió de Morcus y se dirigió hacia la ciudad de los roscocielos.

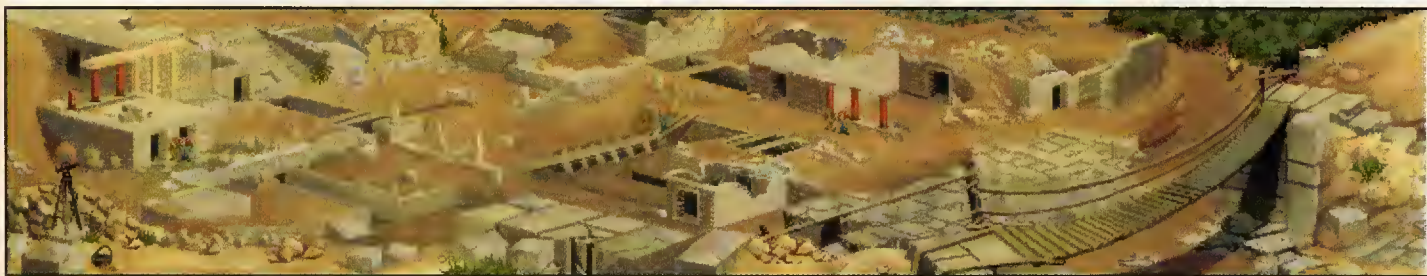
EN BUSCA DE SOFÍA

La conferencia ya había comenzado y, sin duda, había debido crear gran expectación ya que no quedaba ni una sola entrada a la venta. Indy cogió un periódico bajando la calle y luego tuerce a la derecha hacia el puerto trasero del edificio. Un guardia de seguridad vigila dicha puerta e Indy puede intentar convencerle hóbilmente poro que le deje entrar mostrando su admiración por Sofía, pero existe otro modo de conseguir su objetivo que consiste en empujar dos cajas que le obstaculizan el camino y entrar al teatro por el escalero de incendios.

Una vez dentro, Indy llegó hasta los proximidades del escenario desde donde observa a Sofía hablando a su público de los noticias que le han revelado los dioses sobre la mítica ciudad de Atlantis. A pesar de hacerle señas, Sofía parece estar muy ensimismada en su conferencia como para darse cuenta de su presencia, y el tromoyista impide a Indy entrar en el escenario durante la representación.

Indy consigue deshacerse de éste regalándole el periódico, si bien antes tendrá que esperar a que transcurra el primer acto de la conferencia. Luego se dirige hacia la mesa de control, mueve los palancos primero y tercero y finalmente pulsa el botón que libera un muñeco movido por cuerdas. Lo extraño oporición provocó la sorpresa del público y Sofía se ve obligado a suspender el espectáculo.

Indy y Sofía se encuentran entre bastidores y, aunque molesto, el joven conduce a su viejo





amigo a su habitación. Allí descubren que las nazis acaban de hacer una visita inesperada, ya que la sala está desordenada y Safia advierte que faltan varias abjetas que ella "tamá" de sus excavaciones en Islandia. Indy sale a la calle para atrapar a los ladrones pero nada sospecha. No se da cuenta de que Kerner se halla escondida entre las cajas y se aleja del teatro tras hablar por teléfono una de sus superiores y encargarle que transmita un mensaje al doctor Ubermann, un científico nazi. Sin embargo Safia advierte que no se han llevado una extraña esfera metálica y un medallón que ella siempre lleva puesto.

Las contactos de Safia con el más allá revelan algunos de los puntos más oscuros del misterio. Resulta que las nazis están buscando fuentes de energía alternativas para fabricar armas más mortíferas, y se han enterado que los míticos atlantes habían descubierto un metal llamado arichalcum, capaz de producir inmensas cantidades de energía. Según Safia, se sabe muy poco de la mítica Atlántida y del extraña metal, pero existe un libro llamado "El Diálogo Perdido", escrito por Platón, que describe al arichalcum y contiene algunas claves del misterio. Nuestras amigas deciden buscar el mítico libro, encontrándose nuevamente sumergidas en la aventura.

DESDE ISLANDIA HASTA EL YUCATÁN

Indy y Safia se dirigen a Islandia y alcanzan el campamento de Bjarn Heimdall, un famoso arqueólogo que se encuentra trabajando en el interior de una cueva. Tras conversar con él, Indy descubre que hay dos personas especializadas en la mítica ciudad de Atlantis y en el libro de Platón: Charles Sternhart, en Tikal (Guatemala) y Felipe Casta, en las islas Azores. Heimdall también les explica que Hyperborea, nombre que daban los antiguos griegos a Islandia, estaba protegida por un campo de fuerza creado por seres de otra planeta para impedir el contacto de las humanas con las colonias creadas por ellos. Nuestros amigos se despiden del doctor y toman un avión a Tikal.

En Guatemala, Indy deja a Safia en el jeep y avanza hacia la derecha hasta internarse en la jungla. El camino está bloqueado pero Indy advierte la presencia de cinco pequeñas caminos entre la espesura, de las cuales las laterales se comunican entre sí y el central permite abandonar la jungla y alcanzar las proximidades de un enorme templo. Indy debe apañárselas antes para que un apacible animal que ronda por allí se introduzca por el camino central, para la cual debe asustarlo hasta que se calaheque junto a dicho camino y a continua-

ción galpearle con el látigo para obligarle a huir por él. Sólo de este modo el desdichado animal abandonará la jungla y será atacado por una serpiente que, de otra forma, nunca habría permitido a Indy seguir avanzando.

Salamente ahora nuestra amiga puede seguir las pistas del animal, trepar por el árbol antes atacado por la serpiente y sortear un enorme precipicio. En el otro lado está Safia, que ha encontrado un camino mucho más corto y sencillo desde el jeep.

Indy y Safia se encuentran frente a una gigantesca pirámide maya y un pequeño puesto de souvenirs. Al acercarse al puesto, un desconocido sale de la pirámide y les explica que es Sternhart. Que fue él quien se encargó de traducir el libro de Platón, pero que la última copia que tenía fue robada hace pocos días por un desconocido que encaja con la descripción de Kerner. Según Sternhart, la pirámide maya es una prueba más de la presencia de los atlantes, ya que según él está demasiado bien construida para el nivel tecnológico de la época, la que le lleva a pensar que una cultura muy superior les ayudó.

Sternhart se niega a permitir que nuestras amigas entren en el templo, exigiéndoles como prueba de su interés el título que encabeza el libro de Platón. Indy no la sabe, pero decide



El bazar de Argelia es el lugar perfecto para que nuestra héroe sufra una emboscada por parte de sus archienemigas.



Un antiguo coleccionista excéntrico es el paseador de una de las discas que abren las puertas de la mítica ciudad de Atlantis.



hablar con el lara situada en la alta de un árbol y preguntarle por el título. El animalito les da la respuesta correcta, Hermócrates, y ahora Indy puede valerse para llamar la atención de Sternhart y conseguir su autorización.

Una vez dentro, Indy pide a Sofía que distraiga a Sternhart. Cuando la joven atrae la atención del arqueólogo y le lleva hacia el fondo de la cámara, Indy sale de nuevo al exterior, coge la lámpara de keroseno del puesto de souvenirs y vuelve al templo. Allí abre la lámpara y derrama su contenido sobre la parte central de la espiral izquierda, un punto en el que los relieves son claramente diferentes a los de alrededor. Así, Indy consigue despegar y arrancar un símbolo que estaba casi suelta en dicha espiral y calarla sobre la cabeza de animal próxima a la entrada. Ahora el conjunto parece un elefante con su trampa, y basta con tirar de dicha trampa para abrir la lasa que cubre una cámara secreta.

La cámara contiene una tumba, probablemente de un antiguo rey atlante, y una serie de objetos valiosos que desatan la codicia de Sternhart, el cual se apropia de un disco de piedra y huye ante nuestras atónitas amigas. Pero Sternhart ha olvidado algo muy importante, un pequeño guisante dorado que resulta ser un fragmento de arichalcum y es recogida por Indy antes de regresar al jeep que les llevará al aeropuerto.

EL DIÁLOGO PERDIDO

El próximo destino de Indy está en las Azules, en casa de Felipe Casta, pero las intenciones de

**Indy y Sofía
se encuentran
frente a una
gigantesca
pirámide de
origen maya y
un pequeño
puesto de
souvenirs.**

nuestras dos amigas no consiguen obtener del anciano ninguna información ya que éste exige a cambio un objeto que le interesa.

Desanimadas, Indy y Sofía abandonan la casa y regresan a Islandia, entrando de nuevo a la cueva donde hablaban con Heimdall. El frío ha padido con el valeroso arqueólogo y nuestras amigas contemplan atónitas que Heimdall se encuentra congelado en el interior de un bloque de hielo. Indy observa la estatua que Heimdall intentaba extraer de la pared helada

e introduce en su boca el guisante dorado de Guatemala. La energía emanada por el diminuto objeto derrite el hielo de la estatua y permite a Indy extraerla de su prisión.

Ahora es el momento de volver a las Azules y dar la estatua al señor Casta, el cual explica a Indy y Sofía que el libro de Platón se encuentra en la colección Ashkenazy. Indy no puede creer lo que está oyendo: la colección Ashkenazy se encuentra en la biblioteca del Barnett College. ¡Ha hecho cinco viajes en avión para regresar al mismo sitio del que salió! De vuelta a casa, Sofía se dirige a la oficina de Indy y permite a nuestra amiga que realice en solitario su búsqueda. El libro puede encontrarse en tres sitios diferentes que pasamos a describir a continuación.

En una de las mézadas, Indy trepa por la cuerda desde la biblioteca hasta el piso superior y recoge una punta de flecha escondida en la estantería derecha. Después baja hasta las calderas y recoge un trapa grasiento que utiliza para envolver la punta de flecha. Ahora puede utilizar las dos abjetas combinadas para extraer sin hacerse daño las cinco tornillos de la estantería volcada, levantarla y localizar por fin "El Diálogo Perdido" de Platón.

En la segunda mézada Indy se dirige a su oficina y, tras escuchar los reproches de Sofía por no tener aún el libro, abre un pequeño refrigerador y extrae de su interior un viejo bate de mayanesa. Con él trepa por la cuerda de la biblioteca y deja caer la mayanesa junto al táblero indio. Sólo ahora Indy puede arrastrar el táblero das veces hasta el centro de la sala y tre-



par por él. En el ático del colegio Indy abre una urna colocada sobre el suelo y descubre una llave entre las cenizas depositadas en su interior. Ahora puede volver a bajar a la sala del tótem, empujar una gran caja y abrir con la llave el cofre que se ocultaba detrás, ya que en su interior puede hallarse el ansiado libro.

Un tercer método consiste en examinar la silla situada en la biblioteca para descubrir un trozo de chicle pegado a ella, colocar éste en el canalón del carbón en el cuarto de las calderas para poder trepar por él sin resbalar y llegar a una nueva habitación donde observaremos tres pequeñas estatuas en forma de gato de las cuales una es de cera y puede ser recogida y calentada en el lugar adecuado.

LA GRAN DECISIÓN

Sofía e Indy se reúnen de nuevo en la oficina. El examen del libro, algunas de cuyas páginas se encuentran marcadas con clips, revela interesantes datos sobre los atlantes. Sofía recuerda que, entre los objetos procedentes de Islandia y robados por los nazis, había un disco de piedra similar al que Sternhart se llevó en Tikal. El libro de Platón habla de tres discos sin los cuales no es posible abrir las puertas de la Atlántida y Sofía recuerda que el disco que ella poseía se lo compró bien a Omar Al Jabbar, un mercader de Argelia, o bien a Alain Trotier, un coleccionista de Montecarlo.

En el transcurso de esta conversación, llega un momento en el que Indy debe decidir entre tres posibilidades. Una, que es la que explicaremos durante el resto del artículo, consiste en continuar su aventura con la colaboración de Sofía. Las otras dos son aventuras en solitario, si bien una destaca por el uso de la inteligencia y otra por el uso de los puños. La decisión que tome Indy condicionará el resto de la aventura, pues a partir de entonces los puzzles y escenarios serán diferentes, de modo que los tres caminos sólo volverán a confluir en Atlantis.

Escogido el camino de la colaboración, Indy y Sofía se dirigen a Argelia. Allí hay personas y lugares interesantes, pero de momento de-



Una vez más, las secuaces del Tercer Reich han llegado a su destina antes que Indiana.



Un enorme guardián pétrea es el vigilante que contrala la entrada a las intrusos que intenten penetrar en los secretos de la ciudad prahibida de Atlantis. Indy y Safia están a punta de penetrar en el sancta sanctorum de una civilizoción totalmente descanacida.

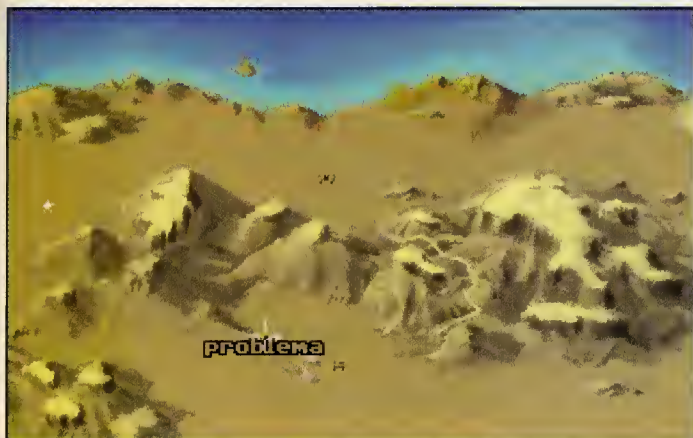
ben limitarse a tomar la callejuela que parte del lateral izquierdo del pueblo y llegar hasta la tienda de un mercader. Interrogado por nuestros amigos, el mercader se niega a revelar su identidad ni darles ninguna información si no le muestran antes uno de los tres discos que abren las puertas de Atlantis. Indy comprende que nada puede hacer de momento, pero antes de marcharse coge una máscara situada entre los muchos objetos de la tienda.

SESIÓN DE ESPIRITISMO

Indy y Sofía abandonan Argelia y llegan a Montecarlo donde intentan localizar a Alain Trotier. Los dos traman un plan: Sofía alquilará una habitación en el hotel e Indy intentará atraer a Trottier hacia ella con la promesa de una sesión de espiritismo. Sofía entra en el hotel e Indy permanece junto a la puerta de en-

trada, rodeado por los numerosos desconocidos que caminan por la calle.

Trottier, fácilmente reconocible por su traje marrón, es abordado por nuestro amigo. Conduciendo hábilmente la conversación, Indy se presenta a Trottier y le dice que Sofía Hapgood, la famosa vidente, se encuentra en el hotel y quiere verle. Trottier se muestra entusiasmado por la idea pero desconfía de una posible trampa, de forma que hace a Indy una pregunta sobre "El Diálogo Perdido" de Platón que nuestro amigo debe contestar correctamente para ganarse su confianza (todas las respuestas a las posibles preguntas de Trottier se encuentran en el libro, en las páginas marcadas con clips). Una vez en la habitación, Trottier toma asiento junto a una mesita e Indy pide a Sofía que le entretenga mientras se oculta tras una pared. Sofía y Trottier realizan



Indio recorrerá el desierto, dependiendo de la opción que elijas en el juego, en globo o sobre un bomboleante dromedorio.



Evitar los potrillos enemigos es sólo una de las dificultades que nuestro héroe encontrará en mitad del continente africano.

su sesión e Indy se mueve rápidamente desde su escondite. Abre el armario calacada bajo el espejo y saca una linterna para a continuación abrir el armario de la pared que aculta las interruptores de la luz y apagarlos. La habitación queda a oscuras, pero Safia tranquiliza a Trattier diciendo que Nur-Ab-Sal, un príncipe atlante que llegó a convertirse en dios, está a punto de manifestarse. Sin perder un segundo Indy coge la sábana de la cama y se la pone encima, se calaca la máscara encontrada en Argelia y finalmente enciende la linterna. El espectáculo es sabrecogedor y Trattier huye dejando sobre la mesa el primero de los discos de piedra; la piedra solar. Indy la recoge y, en compañía de Sofia, sale del hotel y toma un taxi hacia el aeropuerto.

NUEVAS AVENTURAS EN ARGELIA

De nuevo en Argelia nuestros amigos regresan a la tienda del mercader y, ahora que tienen uno de los discos, ganan su confianza. Al Jabbar les dice que unos alemanes están realizando excavaciones muy cerca del pueblo y que están encontrando objetos que proceden de la cultura atlante, ya que algunos trabajadores en las excavaciones roban objetos y se los venden a él. Dado que los dos amigos están empeñados en viajar al desierto para vigilar a los alemanes, Al Jabbar les ofrece un mapa y dos camellos, pero los animales mueren de sed al poca tiempo de abandonar la ciudad y tanto Indy como Safia deben regresar a la tienda del mercader.

Al Jabbar quiere recuperar la máscara que regaló a Indy, de forma que nuestro amigo la cambia por una pastilla de jabón. A su vez Indy obtiene del tendero un pichón a cambio del jabón, y, tras dar el alimento al mendigo que se encuentra a las puertas de la ciudad, recibe un billete expedido por una agencia de viajes.

Indy conversa con el lanzador de cuchillas, el cual le revela que necesita un voluntario para su espectáculo. Nuestro amigo habla entonces con Safia y consigue convencerla para que se afrezca como voluntaria, pero la joven cambia de opinión al acercarse al lanzador. Indy, en un gesto nada cortés, empuja a Safia para darle el valor que le falta y la inocente joven no tiene más remedio que colocarse en el centro del fatídico círculo. Por suerte las cuchillas del lanzador la rozan sin tocarla y, finalizado el espectáculo, el lanzador regala a Safia uno de los cuchillos en recompensa por su colaboración.

Tras una breve pero acalorada conversación, los dos amigos se acercan a las puertas de la

ciudad y desde allí toman unas escaleras que les conducen a una azotea. Observan un enorme globo y un vigilante que les permite subir a la misma cuando le muestran el billete del mendigo. Una vez a bordo del globo, Indy corta con el cuchillo la cuerda que les une a tierra y el globo se eleva por las aires hacia el desierto.

EXCAVACIONES EN EL DESIERTO

Pilotar el globo sobre el desierto no es fácil. Indy puede modificar la altura a la que vuela liberando hidrógeno para bajar y soltando lastre para subir, pero cada cambio de altitud provoca también un cambio en la dirección de los vientos que altera el rumbo del globo.

Maniobrando hábilmente, Indy debe aterrizar cerca de cualquiera de las numerosas campamentos nómadas que hay en el desierto. Una vez sobre la arena, Safia se queda vigilando el globo e Indy entabla conversación con un nómada, el cual estudia lo equis marcada en el mapa proporcionado por Al Jabbar y señala el lugar donde se encuentran las excavaciones de los nazis. Anotando la dirección correcta, Indy vuelve a subir al globo y se dirige al lugar señalado, que se encuentra cerca del extremo suroeste del desierto. Allí unas disparas realizadas desde la arena hacen caer el globo, pero nuestros amigos aterrizan sin novedad precisamente sobre su atacante. Unos pocos metros a la izquierda se encuentran las ansiadas excavaciones.

El lugar se encuentra completamente abandonado, solamente quedan unas cuantas tiendas de campaña vacías y un camión averiado. Safia está a punto de tener una nueva revelación cuando cae por un agujero. A veces, Indy comprueba que la joven está bien pero que es imposible rescatarla dado la gran profundidad de la sima.

De momento Indy baja por unas escaleras y

Indy conversa con el lanzador de cuchillos, el cual le dice que necesita un voluntario para su espectáculo. Nuestro héroe piensa en Safia.

llega a una gran sala subterránea sumida en la oscuridad. A tientas, nuestro amigo localiza varios objetos: un jarrón de cerámica, una estaca de madera, una manguera de plástico y un objeto de madera en forma de castilla. Con estas cosas sale de la nueva al exterior y, junto al camión, une la manguera al depósito de combustible y finalmente calaca el jarrón al final del tubo para llenarla de gasolina.

De nuevo en la oscura sala subterránea Indy localiza un gran objeto metálico que resulta ser un generador y dos objetos más pequeños que identifica como el interruptor del generador y el conducto de combustible. La máquina parece en buen estado pero no funciona, de modo que Indy abre su depósito y vacía el jarrón en él para a continuación volver a cerrar y pulsar el interruptor. La máquina se pone obedientemente en marcha e ilumina las lámparas colgadas en el techo y las paredes de la sala.

Indy observa varias intrigantes pinturas en las paredes, pero se dirige rápidamente hacia el lado derecho de la sala y rasca la pared con la costilla de madera hasta dejar completamente al descubierto un gran disco circular con un agujero en el centro. El disco de Trattier, el disco solar, encaja perfectamente en dicha agujera, pero antes es necesario fijarlo con la estaca de madera. Ahora basta con mover el disco hasta que el símbolo del sol naciente quede en la parte superior y apretar la estaca para conseguir que se abra una puerta al fondo de la sala. Indy observa que en ese momento el símbolo del sol poniente se encuentra apuntando a la isla de Creta.



LAS RUINAS DE KNOSSOS

Nuestras amigas llegan a Creta y pronto observan un pedestal de piedra en el centro de las ruinas donde encaja perfectamente la piedra solar. Sin embargo, "El Diálogo Perdido" explica que se necesitan dos discos para abrir la puerta

de la segunda colonia, de modo que Indy y Safia abandonan por el momento el lugar y toman un camino hacia la izquierda que conduce a unas excavaciones.

Caminando hasta el extremo izquierdo Indy recoge un instrumento topográfico y a continuación desciende hacia las excavaciones. Nuestra amiga observa numerosas puertas y decide entrar por la situada más a la izquierda. En el interior de la casa un mural llama rápidamente su atención en el cual pueden observarse las cuernas, la cabeza y el raba de un toro unidos por líneas que convergen en un punto.

Una vez fuera de nuevo, Indy descubre rápidamente que las cuernas del toro se encuentran exactamente en el centro de la ciudad. Muy cerca de ellas Indy empuja las piedras y descubre bajo ellas sendas estatuas que representan la cabeza y el raba del toro. Ahora basta con utilizar el instrumento topográfico sobre ambas estatuas y ajustarlo hacia el cuerno correspondiente a cada una de ellas. Las dos líneas así trazadas revelan una equis en cierto lugar de las excavaciones. Allí nuestra amiga cava en el suelo con la castilla y descubre el segundo disco de piedra, la piedra lunar.

Ahora es el momento de volver al pedestal y colocar, una sobre otra, el disco solar y el lunar. Siguiendo las indicaciones del libro de

Safia sale sana y salva por la puerta mágicamente abierta y muestra a Indy dos curiosas cosas encontradas en el agujero: un pez de color ámbar y un tapón. Las dos amigas deciden continuar sus investigaciones en Creta, pero antes Indy recupera la estaca y la piedra solar, extrayendo además la bujía del generador aunque para ella deba antes apagar la máquina y hacer que la sala vuelva a quedar a oscuras.

Indy regresa al camión y decide repararla con las herramientas que tiene en su poder. Para ella extrae la manguera y cierra el depósito de combustible, calaca el tapón y la bujía en el motor y cierra finalmente la carrocera. Ahora el vehículo está en perfectas condiciones para llevarles de nuevo al aeropuerto de Argel desde donde partirán tomar un avión hacia Creta.



Montecarlo es el lugar elegido por Safia para una misteriosa sesión espiritista.



Platón usamos el disco lunar y hacemos coincidir en la parte superior el sal del mediodía y la luna llena. Una puerta secreta se abre en las ruinas y nuestros amigos entran decididamente por ella recagiendo antes las dos discos de piedra sin saber que se internan en una trampa mortal.

EL LABERINTO DEL MINOTAURO

Indy y Sofía se encuentran en la primera caverna del mítico laberinto de Knossos. Allí observan tres cabezas de piedra que no pueden recoger ya que actúan como contrapeso para cerrar la reja que conduce a la siguiente sala. Para evitarlo Indy coge dos de las tres cabezas, abandona la caverna y utiliza desde la siguiente localidad su látigo sobre la tercera y última. La cabeza cae de su pedestal, pero rueda hacia Indy antes de que la reja se cierre completamente.

Desde allí nuestros amigos suben unas escaleras y avanzan primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda. De ese modo alcanzan un nuevo caverna donde destaca la presencia de una gigantesca estatua representando al minotauro, y frente a ella una plataforma móvil que comienza a descender ante el peso conjunto de Indy y Sofía.

Nuestros amigos alcanzan una nueva caverna, pero nada más bajar del ascensor la plataforma vuelve a elevarse dejándoles encerrados. Indy observa un codex y descubre que es el de Sternhart, el que su codicio le ha llevado a la perdición. Examinando el codex encuentran un nota con interesantes revelaciones, un bastón y la piedra que Sternhart se llevó de la tumba de Tikol, la piedra terrestre.

Indy y Sofía tienen ya los tres discos de piedra pero se encuentran de momento en una situación difícil ya que lo solo, que se prolonga hacia el fondo, solamente posee una puerta cerrada con una reja. Pero Indy examina la cascada situada junto al elevador y descubre la presencia de una cadena. Prometiendo a Sofía que volverá pronto a buscarlo, Indy trepa por la cadena y consigue alcanzar de nuevo la habitación del minotauro.

Desde allí avanzan hacia la izquierda y descubre una nueva reja similar a la primera que se eleva colocando las tres cabezas sobre el pedestal situado a su derecha. El acceso que acabamos de abrir permite a Indy acceder a un nuevo zona del laberinto dividida en dos niveles. De momento nuestro amigo sube hasta el piso superior hasta alcanzar el hueco de un elevador, y allí utiliza el bastón para hacer caer un bloque de piedra.

Ahora puede bajar y caminar hacia la dere-



Nuestros amigos alcanzan una nueva caverna, pero nada más bajar del ascensor, la plataforma vuelve a elevarse dejándolos encerrados.

cha hasta alcanzar la localidad situada exactamente debajo. Allí el bastón demuestra tener una doble utilidad, ya que cuando Indy se coloca sobre la plataforma y lo introduce en la boca de la gigantesca estatua activa el mecanismo del elevador y consigue llegar de nuevo hasta el piso superior, donde ahora puede caer tranquilamente una caja dorada que contiene dos fragmentos de orichalcum.

De regreso a la pantalla del minotauro Indy utiliza su látigo contra la cabeza de la estatua y consigue arrancarla de su sitio y hacerla rodar hasta la plataforma. El peso conjunto de Indy y la cabeza de piedra hace bajar de nuevo el elevador y permitirle llegar hasta Sofía.

De nuevo en las profundidades del laberinto, los dos amigos llegan a la conclusión de que la única manera de escapar consiste en hacerlo a través del estrecho agujero situado junto a la reja. Sofía no parece estar dispuesta a pasar por un lugar tan sucio e Indy no cabe de ninguno manera por él, de modo que nuestro amigo utiliza todos sus dotes de persuasión para convencer a Sofía aunque para ello tenga que reconocer que le dan pánico las serpientes. Lo joven sube a los hombros de Indy y abre fácilmente la reja desde el otro lado.

La última sección del laberinto no parece tener salida, pero Indy recuerda el contenido de la nota de Sternhart que hablaba de la presencia de una habitación oculta solamente reconocible con la ayuda de un objeto de color ámbar. El pez encontrado en las excavaciones del desierto resulta ser un detector de orichalcum, pero para poder utilizarlo correctamente es necesario antes esconder los objetos de dicho metal en poder de nuestros amigos. Por tanto Indy guarda los dos fragmentos de orichalcum en la caja dorada y convence a Sofía para que ello haga lo mismo con su collar.

Ahora es el momento de ir a la localidad de la cascada y utilizar el pez, el cual advierte la presencia de objetos de orichalcum detrás de cierto punto de la pared. Indy cava allí con su costillo y descubre una puerta que, una vez abierta, conduce a un nuevo caverna.

Allí Indy recoge un nuevo fragmento del preciado metal y camina hacia la derecha hasta una nueva sala en la que los dos amigos observan maravillados una maqueta de la mítica ciudad de Atlántis, formada tal como decía Platón por tres círculos concéntricos. En el centro de la maqueta, y en ese orden, Indy coloca los pedregales solar, lunar y terrestre. A continuación activa el tercer pedregal y mueve los discos hasta hacer que en la parte derecha coincidan el mar del este, el luna menguante y el sol poniente. Sólo de ese modo (el libro habla de co-



lacar los astros que mueren hacia el mar del este) se abrirá una de las puertas de la sala.

Indy atraviesa la puerta y se sorprende al notar que Safía no se encuentra junto a él. La llama, pero quien entra en la caverna no es su joven amiga sino Klaus Kerner, que no solamente le señala que ha raptado a Safía sino que además le obliga a entregarle los tres discos de piedra. Kerner abandona a Indy seguro de que nuestro héroe nunca encontrará la salida del laberinto, pero Indy utiliza de nuevo la costilla sobre las piedras sueltas de la parte derecha de la caverna para abrir una ruta hacia la libertad.

EL VIAJE HACIA LA CIUDAD PERDIDA

El submarino de los nazis se encuentra fondeado en el puerto. Indy llega rápidamente a su cubierta, sube por la escalerilla y abre la compuerta. El capitán de la nave no quiere intrusos a bordo, pero un breve combate pone las cosas de nuevo en su sitio y nuestro héroe entra en el submarino segundos antes de que se sumerja.

La primera que se le ocurre a Indy es emplear una palanca situada a su izquierda pero lo único que consigue hacer es ramperla. Intenta bajar pero descubre que la nave está llena de alemanes, por lo que decide hablar por el intercomunicador haciéndose pasar por el capitán y enviar a todos los hambres a un extremo del submarino para poder explorar el resto con tranquilidad.

Indy localiza a Sofía custodiada por un soldado pero de momento nada puede hacer por ella. Antes se dirige a la cocina donde consigue un jorro vacío de cerveza y hace un bocadillo juntando pan y algo de fiambre. Luego continúa caminando hacia la izquierda hasta la sala de máquinas y allí examinando los controles, la palanca que controla la velocidad del submarino y el interruptor que controla el cambio de dirección. De vuelta a la cocina abre el trampillo que conduce al pi-

Indiana localiza a Sofía fuertemente custodiada por un soldado, pero de momento no puede hacer nada por liberarla.

sa inferior y allí llena la jarra con el ácido que gotea de una tubería.

Indy vuelve a subir y esta vez se dirige a la zona derecha del submarino. Una conversación entre Kerner y Ubermann revela que las piedras salares se encuentran en una caja fuerte situada precisamente a la derecha de la habitación en la que ambos se encuentran hablando. Indy no puede abrir la caja, pero utiliza sobre ella el ácido y consigue no solamente los tres discos sino también una llave.

Ahora es el momento de rescatar a Sofía, y por lo tanto Indy debe colocarse a su izquierda acercándose lo más posible a lo que les separa. Nuestro amigo habla con Sofía y ambos traman un plan, de forma que cuando Indy bajo las escaleras para ponerse finalmente al alcance del soldado consigue distraerlo durante unos segundos hasta que Sofía le pone fuera de combate.

Ahora es el momento de coger el desatascador,

colocarlo en lugar de la palanca rota y utilizar la llave para liberar el timón. Ahora que los cuatro instrumentos del submarino se encuentran bajo su control, Indy puede activar el timón para ponerse a las órdenes del submarino y maniobrarlo hábilmente hasta introducirlo por el túnel subterráneo que conduce a la mítica ciudad de Atlantis.

EL PRIMER ANILLO DE ATLANTIS

Nada más abandonar el submarino, Indy y Safía alcanzan una gran sala completamente a oscuras. Recordando sus peripecias en las excavaciones del desierto, Indy localiza a tientas un objeto de madera que resulta ser una escalera y lo deposita sobre una pendiente para poder ascender hasta una plataforma. En ese momento unos desconocidos secuestran a Safía y desaparecen por una puerta al fondo de la estancia.

Aún a oscuras, Indy localiza una urna de piedra y, tras abrirla, encuentra en su interior una especie de antorcha metálica apagada que puede ser encendida utilizando un fragmento de arichalcum. Por fin se hace la luz en la sala y nuestro amigo encuentra, a los pies de una estatua, una vara sobre la cual colocar en el orden acostumbrado las tres discos de piedra.

El libro de Platón habla de mentes contrarias, de forma que Indy hace coincidir en la parte superior de los discos dos entes tan opuestos como la oscuridad y la luna llena. Pero la que se abre no es la puerta sino la boca de la estatua, de forma que Indy introduce en ella otra fragmenta de orichalcum para dejar finalmente el camino libre. Antes de internarse en el orificio exterior de Atlantis Indy recoge los tres discos y la escalera.

El movimiento de nuestro héroe por Atlantis se realiza siguiendo una perspectiva superior que refleja la forma del laberinto, las localidades que deben ser visitadas representadas por una interrogación, los lugares ya recorridos representados mediante su nombre y la situación de Indy y de los soldados alemanes.



Evidentemente nuestro amigo debe intentar evitar el contacto con los nazis, pero en caso de producirse puede intentar huir o entablar un combate cuerpo a cuerpo. Es muy probable que el primer soldado derrotado por Indy tenga en su poder una salchicha.

Indy debe recarregar absolutamente todas las localidades marcadas del mapa e investigar su contenido. En sus andanzas encontrará una estatua mitad pez mitad toro a la que podrá arrancar la cabeza, una figura el muy similar a la encontrada en Islandia, una rueda de bronce y un engranaje también de bronce. Para ello deberá abrir y utilizar pasajes secretos que a veces conducen a zanjas apuestas de la ciudad.

En una sala llamada habitación de la estatua, situada en el cuadrante noreste de la ciudad, Indy debe colocar la escalera sobre el agujero que le impide alcanzar una estatua y coger el vaso de piedra que se encuentra en su pader. Desde allí puede caminar hacia el sur siguiendo el camino más exterior del círculo hasta llegar a un lugar que parece una antigua estación de metro donde puede hacerse con algunos de los huesos del esqueleto.

Indy debe dirigirse ahora a la denominada habitación de la lava, donde observa una fascinante fuente de la que mana el ardiente material. Tras observar que parece faltar una pieza en la fuente, coloca el vaso de piedra sobre un pedestal y a continuación inserta la cabeza de la estatua en la fuente para hacer que la lava mane por ella y llene el vaso hasta el borde. Antes de marchar Indy recoge de nuevo tanto el vaso lleno como la cabeza.

Es el momento de llegar a la habitación de la máquina, donde Indy observa que la compleja maquinaria tiene una rueda idéntica a la que se encuentre en su poder y un hueco vacío o lo derecha, de forma que coloque la rueda en el hueco observando que encaja perfectamente. A continuación nuestro amigo deja caer la lava por el conducto situado en lo más alto. Alimentado por la lava, el mecanismo se pone en

marcha después de siglos de inactividad y transforma el material incandescente en diminutas habichuelas de orichalcum. Indy recoge el precioso metal y decide repetir completamente el proceso (yendo antes a par más lava) para tener una buena cantidad de fragmentos. Antes de abandonar la máquina Indy recoge de nuevo la rueda de bronce.

En la habitación de los cangrejos Indy decide atrapar a uno de esas animalitas utilizando como jaula los huesos del esqueleto. Para ello coloca como cebo en su interior el bocadillo del submarino a la salchicha y deposita finalmente el conjunto sobre el agujero situado en el centro de la sala. A los pocos segundos un pequeño cangrejo rojizo cae en la trampa e Indy recoge de nuevo los huesos con su nuevo prisionero.

Ahora es el momento de alcanzar la habitación desde la que se llega al ventanuco izquierdo del calabozo donde Sofía se encuentra prisionera vigilada por un soldado alemán. Indy introduce un fragmento de orichalcum en la estatua colocada a su lado y consigue dotarla de vida, la cual comienza a moverse y, tras aplastar al carcelero, pierde el equilibrio y termina destrozándose en numerosos pedacitos.

Solamente nos queda por visitar la última entrada aún no explorada, denominada habitación del vigilante. Allí Indy observa dos gigantescos puertos guardados por sendos estatuos y otro estatuo más pequeño en forma de pez y con la boca abierta. Lo único que impide el movimiento de las puertas, de modo que nuestro amigo utiliza un fragmento de orichalcum con el estatuo pez. El objeto se



En todas las aventuras de Indiana Jones es inevitable un recarrito turístico en barco. Esta vez le toca al Mediterráneo.



La entrada a las catacumbas está oculta, por las restas de una antigua desprendimiento, en la falda de la montaña.

pone tan caliente que Indy no puede sujetarlo entre sus manos y lo arroja al agua, la cual se evapora en pocos segundos. Ahora es el momento de introducir otro fragmento de orichalcum en la boca de la estatua en forma de pez para que una de las puertas se abra y deje el camino libre.

En la sección de laberinto que ahora podemos explorar se encuentra el calabozo donde está Sofía prisionera. El guardián ya está fuera de combate, de modo que Indy recoge un fragmento de la estatua destrozada y se acerca a la celda de Sofía. Nuestra heroína consigue levantar las pesadas rejas lo suficiente como para que Sofía pase por debajo, pero la joven no se atreve a hacerlo porque tiene miedo de ser aplastada por la reja en el momento de cruzar. Nada podemos hacer por convencerla, de modo que obdonomos de nuevo el calabozo en espera de mejor ocasión.

LOS CANALES

Los dos primeros onillos concéntricos de Atlontis están comunicados por una red de canales separados por rejas. Indy odivina la presencia de un gigantesco pulpo observando los ten-

táculas que aflaran a la superficie, de mada que arraja al agua las huesos can el cangrejo en su interior y el pulpa se retira a hacer la digestián, permitiénd a Indy atravesar el agua sin peligr a.

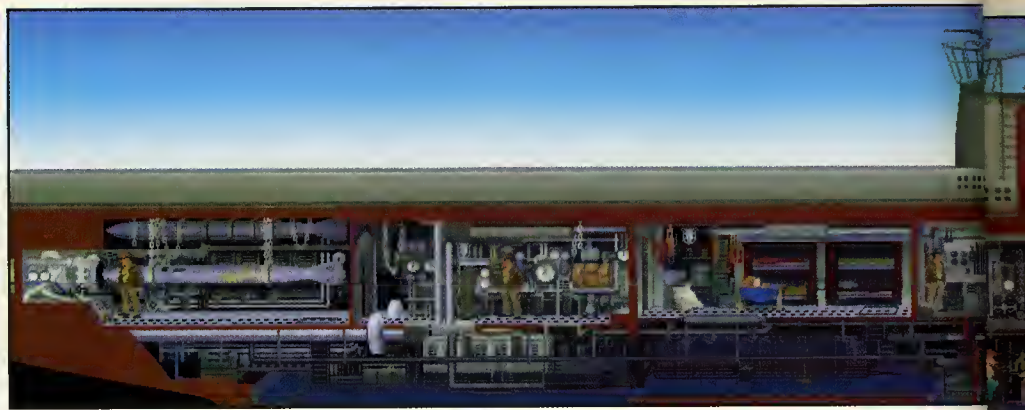
Nuestra amigo se calaca sabre un extraño abjeta en farma de cangreja y, coma ya viene sienda narma, intraduce un traza de arichalcum en su boca para descubrir que acaba de paner en marcha el mator situada dentro del artefacta. Indy puede manejar can entera libertad la curiasa nave par las canales, de mada que se dirige hacia la derecha y abre la primera reja calacanda la piedra salar sobre la varilla. Tres rejas más pueden abrirse de farma similar, la primera can la piedra lunar y las das últimas can la piedra terrestre.

Indy abandana mamentáneamente el cangreja y sube par unas escaleras que le canducen a una nueva sala. Allí recage una nueva pieza de brance en el interior de una alacena y, tras cerrarla, examina su puerta para abservar unas curiasas dibujas que representan el sal, la luna y cuatra hambres can las brazos en diferentes pasiciones. Indy regresa al cangreja, retracede a la sala anterior y entra par la puerta que se encuentra al fanda.

Nuestro amigo se encuentra frente a una gigantesca puerta vigilada par una nueva estatua cuya braza derecha extendido impide su apertura mientras que el braza izquierda se encuentra en pasición elevada. Indy caloca la escalera sabre la estatua y alcanza una tapa que, al ser abierta, revela una extraña maquinaria en la que se advierte enseguida que faltan algunas piezas. Indy tiene las cuatra piezas que faltan pues las ha ido recogiendo durante el transcurso de sus aventuras, pera salamente calacándolas de una farma muy concreta podrá poner en marcha el mecanisma que mueve las brazos de la estatua.

La rueda de brance utilizada antes en la máquina de arichalcum debe colocarse en el centra, y sabre ella la pieza de la estatua destruida encantrada en el calabaza. La pieza semicircular, que hace referencia a la luna de las símbolos de la alacena, debe calocarse en pasición vertical en el lado derecho mientras que el engranaje circular, en farma de sal, se coloca en la esquina superior izquierda. Ahara basta can intraducir un fragmenta de arichalcum en el centra de la máquina para panerla en marcha y hacer que el braza izquierda de la estatua descienda.

Indy baja par la escalera y utiliza la cadena situada en una calumna cercana, atanda una



Necesitarás puñas de acera para poder salir indemne de las peleas de esta aventura.



¿Muerta? Pues sí señor, Indiana ha caído par fin en las garras de los seguidores de Hitler.

de las extremas al braza de la estatua y el atra al anilla de la puerta. Ahara debe valver a manipular las circuitas, calacanda esta vez el engranaje en forma de sal na en la esquina superior izquierda sina en la inferior izquierda para que el brazo libre de la estatua vuelva a elevarse y, al tirar de la cadena, destruya completamente la puerta.

Entre las escambras Indy encuentra una barra de hieira can la que puede regresar al calabazo dande Safia sigue tras las rejas. Allí Indy entrega la barra a la javen y vuelve a levantar las rejas de la celda, pera cuanda Safia vuelve a negarse a cruzar habla can ella para que calaque la barra de hieira baja las rejas para impedir su caída. Así la hace, y una vez Safia se encuentra fuera de su prisián Indy vuelve a recoger la barra y, en campaña de Safia, regresa a las canales y atraviesa la puerta destruída.

EL SEGUNDO ANILLO DE ATLANTIS

Nada más alcanzar el segunda anilla Safia vuelve a entrar en trance telepático, pera esta vez parece que su experiencia es muchà más fuerte en acasianas anteriores. Indy decide seguirla sin rechistar ya que ella parece canacer el camina hasta que se detiene en una gran sala can una piscina de lava en el centra. Indy intenta hablar con Safia pera la vaz que le cantesta na es la de su amiga sina la de Nur-Ab-Sal, que parece haber paseído su cuerpo. Indy intenta arrancarle el medallón segura de que el mal se localiza en él, pera el ente que damina a Safia na se lo permite.

Nuestra amiga examina entances el medallán calacada sabre el pecha de la javen e intraduce un fragmenta de arichalcum en la boca de la figura. El medallán camienza a quemar y Safia se la quita del cuella, momenta que apravecha Indy para meterla dentro de la caja darada y arrajar el canjunta a la piscina de lava. El diabábica espíritu de Nur-Ab-Sal se desvanece en una nube de huma y Safia queda definitivamente liberada de su influencia. Antes de abandonar la sala las das amigas caminan hacia la izquierda y encuentran un cetra junta a unos esqueletas de apariencia no demasiada humana.

De vuelta al círculo, Indy y Safia caminan hacia el sur y atraviesan una puerta situada a la derecha. Allí Indy sube a un extraña vehículo can apariencia de máquina perfaradara en el que descubre una nueva boca y tres ranuras. Nuestra amigo utiliza la barra de hieira y el cetra coma palancas insertándolas en las ranuras laterales, intraduce una pieza de arichalcum en la boca y finalmente empuja las das palancas. La máquina se pone en marcha y, can Safia a barda, se intraduce en el anilla y camienza a recarrerla.

En el mamenta adecuada Indy manipula las palancas y cansigue que el vehículo gire bruscamente a la izquierda y, tras chocar can la pared y destruirla, se precipite al gigantesca



lago de lava que cubre el tercer anillo de Atlantis. Por suerte nuestros dos amigos abandonan el vehículo a tiempo y se salvan por poca e una muerte segura.

EL ANILLO INTERIOR

Tras recorrer unos estrechos pasillos, Indy y Safia alcanzan el tercer y definitiva anillo de Atlantis. Allí la primera sorpresa es la presencia de una intrincada red de puertas y escaleras que forman un pequeño laberinto. Indy descubre rápidamente que en varias ocasiones además de la puerta por la que llegó hay otros dos o tres puertos de los cuales solamente uno le permite seguir avanzando mientras que los otros le obligan o comenzar de nuevo desde el principio.

Mediante un método de ensayo y error Indy descubre que los puertos correctos en las seis ocasiones en los que debe tomar una decisión son D-D-I-I-I-C, donde D significa derecho, I izquierdo y C centro (en este último ocasión son tres y no dos los puertos disponibles). Cerca del final del recorrido Indy observa en la pared de la caverna una nueva representación de los tres famosos anillos concéntricos, y nota la posición del sol, la luna y el volcán por lo que tendrá que utilizarlo más tarde.

Indy alcanza un pasillo de lava endurecido en el que los bloques que lo forman se van desmoronando a medida que camina, de modo que se detiene después de cada paso para estudiar su siguiente movimiento. Cuando Indy alcanza el final y salva el otro lado Safia decide seguir sus pasos y reunirse con él.

El corazón de la ciudad se alza majestuoso ante los atónitos ojos de Indy y Safia, que creían haberla visto ya todo. Maravillados ante los prodigios creados por esta civilización descañonada, los dos amigos se internan en la sala de control y encuentran una nueva vorilla donde colocar los discos en el orden acostumbrado. A continuación Indy coloca el sol del mediodía, la luna llena y el volcán en los luga-

Atlantis, la ciudad perdida, ha vuelto a hundirse bajo las profundas aguas del océano. Esta vez, nadie podrá despertarla de su sueño eterno.

res señalados por el símbolo que encontraron en el laberinto de puertas (colocación que volvió en cada portada) y ponen en marcha una nueva y desconocida máquina.

UN TRÁGICO FINAL

En ese momento sucede algo inesperado. Kerner y Ubermann aparecen en la sala protegidos por varios soldados nazis y amenazan a nuestros amigos con sus pistolas. Indy comprende que los alemanes les han seguido hasta allí y han esperado a que ellos resolvieran todos los enigmas y les condujeran hasta el corazón de la ciudad.

Ubermann explica a Indy y Safia que la máquina que acaban de activar es aquella de la que habla "El Diálogo Perdido" y que es capaz de convertir a los hombres en dioses. Con el poder de un dios, nadie podría detener o

las nazis en sus ansias por dominar el mundo. Ubermann, el cerebro de la expedición, decide ser el primero en probar la máquina pero Kerner no está dispuesto a consentirlo y, amenazando a su compatriota con su pistola, se coloca en el centro de la sala.

Indy interrumpe a Ubermann cuando estaba a punto de activar la máquina y les recuerda que Platón cometió en su libro numerosos errores numéricos como las distancias entre Grecia y las colonias de Atlantis, de modo que posiblemente el fragmento del libro que dice que son necesarios diez fragmentos de orichalcum para activar la máquina está también equivocado. Las palabras de Indy parecen convencer a Kerner, el cual ordena a Ubermann que introduzca un solo fragmento del preciado metal en la máquina. Entre una explosión de luces la máquina se pone en marcha y parece funcionar bien, pero de repente Kerner comienza a disminuir de tamaño hasta quedar reducida a un ser grotesco y deforme. Con un grito de desesperación, el arrogante oficial nazi se arroja al pozo de lava que rodea la máquina.

Ubermann no parece lamentar demasiado la suerte de su compañera y obliga a Indy a ofrecerse de conejillo de Indios por probar de nuevo la máquina, esta vez con una dosis diferente. Pero nuestra amiga conduce astutamente la conversación hasta hacer ver al doctor que, en caso de ser efectivamente convertido en un dios, la primera que haría sería acabar con él y sus sicarios. Ubermann, que no había pensado en ello, cambia de opinión y decide ser él mismo el encargado de probar de nuevo la máquina esta vez con cien fragmentos de orichalcum (multiplicando por diez la cantidad sugerida por Platón en lugar de dividir por diez). Convertido en un horrible espíritu, Ubermann sufre un final tan horrible como el de su compañero.

Las manipulaciones en la máquina tras tantos siglos de inactividad provocan temblores que sacuden los cimientos de la sala y acaban con los soldados nazis. Indy coge a Safia de la mano y abandonan la habitación, realizando todo el camino en sentido contrario hasta abandonar la ciudad y llegar de nuevo al submarino. Nuestros amigos se alejan de la antigua ciudad, que se desmorona sepultándose con ellos todos sus secretos. Cuando Indy y Safia salen de nuevo a la superficie y se funden en un apasionado beso, una lengua de fuego surge del mar para luego desvanecerse entre un fragor de explosiones. La ciudad perdida ha vuelto a hundirse y esta vez nadie podrá arrancarla de su sueño. ●

Pedro J. Rodríguez



El Regreso de las Ninfómanas Espaciales

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

Muchas veces me pregunto por qué la vida es tan injusta. ¿Es que no hay suficientes tíos buenos en el mundo? ¿por qué tengo que ser yo el que impida que las diosas de cuero de Phobos invadan la Tierra y conviertan a todos los humanos en esclavos sexuales? Después de echarlas un vistazo, lo único que me apetece hacer es encabezar una manifestación de bienvenida...

INFOCOM / ACTIVISION
V. COMENTADA: PC VGA 256
 Colores, SoundBlaster
AVENTURA GRÁFICA

Pero no, la misión de todo buen habitante de la Tierra es impedir que invadan su planeta ¿no?, aunque el invasor sea una raza de amazonas intergalácticas capaz de dejar sin aliento al más pintado. Y todo por no hacer caso a mi padre. Claro que quién puede creer a un pobre viejo que no para de decir que hace 20 años viajó a Marte, fue perseguido por plantas carnívoras saltarinas en Venus y encima consiguió echar a las diosas de Phobos de la Tierra. Ahora ellas han vuelto y aquí estoy yo, Zeke Zarmen, con Lydia, mi novia formal. También me acompaña Barthgub el Nikki-Nikki, Barth para los amigos, hijo de Jelgobar el Zayda-Zayda, un extraterrestre del planeta X que acabamos de conocer y que también quiere liberar a su gente de las garras lujuriosas de las diosas de cuero.

Estamos escondidos en las afueras del palacio imperial en el

mismísimo planeta Phobos, con la nave de Barth escacharrada y sin saber qué hacer. ¡En qué estaría yo pensando cuando se me ocurrió investigar aquel extraño meteorito!

EN UN LUGAR DE NEVADA

Todo empezó una oscura noche de verano en 1956. Atom City, el lugar donde vivo, es un sitio corriente y aburrido donde nunca pasa nada. Todo el mundo conoce a todo el mundo y las noticias no tardan más de cinco minutos en recorrer el pueblo entero. Lo único que llama la atención es la central nuclear controlada por el ejército que está situada en las afueras. Yo estaba en la puerta de mi gasolinera esperando a que alguno de los poquísimos viajeros que pasan por aquí se decidiese a llenar el depósito cuando de pronto, en apenas unas décimas de segundo, una estrella fugaz pasó delante de mí como un rayo de luz y cayó detrás de una ladera próxima. Me incorporé frotándome los ojos, no muy seguro de si aquello había ocurrido de verdad o era fruto de mi mente adormecida. No le di más importancia.

Al cabo de un rato apareció Lydia bordeando la carretera. Lydia es la hija del doctor Sandler, un eminente científico que investiga la existencia de vida en otros planetas. Realmente es guapísima, culta y educada, aun-



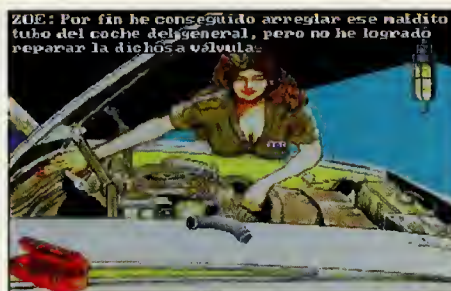
que con las glándulas mamarias —como dice Barth— menos desarrolladas de los alrededores, algo que va en contra de mis gustos personales. Pero que se le va hacer, nadie es perfecto. Me preguntó si había visto el meteorito y me pidió que fuese a echar un vistazo. Como yo nunca le digo que no a una chica guapa, y además no tenía mucho trabajo, quedamos en vernos en el restaurante después de echar una miradita a aquella cosa.

Seguí la carretera, torcí a la izquierda subiendo la colina y al bajar por el otro lado allí estaba. Un profundo cráter con un nave espacial en el fondo, humeante pero no muy dañada. Temblando de miedo, esperaba ser atacado por vete a saber qué criatura repugnante, pero no pasó nada. Reuní el suficiente valor y bajé por el borde del agujero entrando en la nave, pero estaba vacía. Rápidamente pensé en mis chicas y volví corriendo a la gasolinera, quizás estaban en peligro. La verdad es que estaba muy orgulloso de haberlas contratado. Ellas sí que cumplen las tres "pes" que todos los empleados a mi servicio deben tener: un buen par de piernas, un hermoso pandero y un abultado "parachoques" delantero. Perdonad la jerga profesional que utilizo cuando hablo de mujeres, es algo que no puedo evitar. ¡Incluso saben un poco de mecánica! Todo un chollo, vamos.

Alborotadas, me contaron que un pequeño extraterrestre había pasado por allí pero con sus gritos lograron asustarlo. Me dirigí al pueblo y pregunté en varios sitios. Todos habían visto al alien e incluso el sheriff lo había arrestado pero se había escapado de la cárcel haciendo un agujero con su pistola láser. Nadie parecía darle demasiada importancia al suceso, la mayoría seguía con sus labores habituales como si el visitante no fuese más que un simple forastero algo rarillo.

EMPIEZA EL BAILE

Todavía sin reaccionar me encaminé a la casa de Lydia para contarle todo lo que había visto. Ella no estaba allí, pero sí el pelmazo de su hermano pequeño, Jimmy, el típico empollón de 12 años que también había visto al visitante. Me contó que estaba malherido y hambriento, y además se había llevado la plancha. Por lo que pudo ver era un alien que se alimentaba de isótopos radioactivos y necesitaba un preparado de sulfuro, goma y alcohol de cereal para poder curarse —¡caray con el lumbreas!—. Mi primera intención fue intentar ayudar al pobre bicho, quizás así no me desintegrarse...



Elementos de todo tipo serán necesarios para arreglar la nave de Barth.

Empecé a reunir los ingredientes. No hay muchos lugares en el pueblo donde encontrarlos; la mayoría estaban en un armario. También localicé un cuenco para mezclarlos. Sólo me faltaba el alcohol, pero con algo de imaginación el problema se resolvió enseguida. El siguiente paso era encontrar los isótopos radioactivos. ¡Qué casualidad que en mi pueblo haya una central nuclear! Intenté colarme por varios sitios pero los guardias no eran tan tontos como parecían. Sólo existía otro camino, un riachuelo que bordeaba la central, aunque ahora estaba completamente seco debido a la sequía del verano.

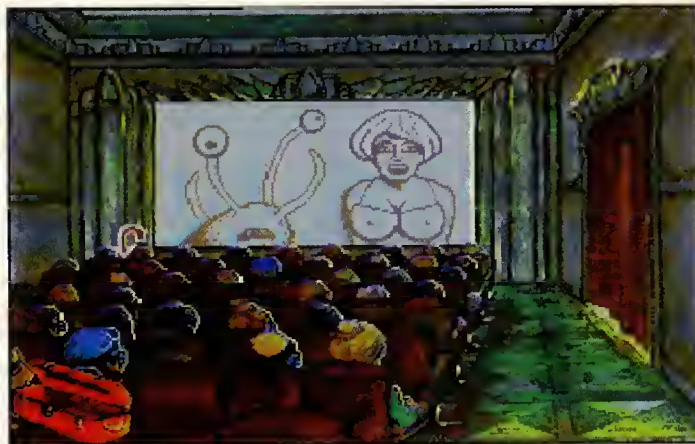
Volví a casa de Jimmy, pero tampoco a él se le ocurrió nada. Desesperado, me puse a husmear un poco por el sótano y descubrí una extraño artilugio en el laboratorio del profesor Sandler. No pude con la curiosidad y lo activé. Sandler no tardó en aparecer echándome la bronca por encender su máquina de la lluvia. Lluvia, ¡eso es! Volví al arroyo, ahora desbordado, y monté en la balsa. La corriente se detuvo justo delante de un pequeño agujero en la valla. Entré en los barracones y busqué algo para pasar desapercibido. Di unas cuantas vueltas por allí hasta encontrar el reactor. Varios monitores bordeaban la sala pero no había ni rastro del personal, así que anoté toda la información que pude; nunca se sabe para qué puede servir... También localicé una caja fuerte con combinación, donde presumiblemente se



Sin duda, uno de los aspectos más destacados del programa es su calidad gráfica.



Na sólo los días de cuero de Phabas nas harán dudar de la misión encomendada. Los chicas de la Tierra tompaca se quedon atrás.



A pesar de que el puebla en el que transcurre la acción na está muy poblada, el cine se llena codo vez que hoy una película picante...

encontraba lo que estaba buscando. La dejé por imposible y entré en la oficina del general. Al poco tiempo, una pequeña llave pasó a mi inventario.

Salí de la central —disfrazarme se me da muy bien— y busqué la casa del general. Detrás de la cerradura había una carta con un penetrante olor a perfume barato. Era de una prostituta del pueblo que le advertía que se había dejado unos papeles en su casa en una de sus últimas visitas "de cortesía". ¡Vaya con el general! Localicé la casa de citas —que conste que anteriormente no sabía el camino— y busqué a la señorita apropiada. Al ver que llevaba la carta me tomó por un enviado del general y me dio los papeles; ya tenía la combinación. Volví de nuevo a la central y los isótopos pasaron a mi poder. Con todo el jaleo había olvidado mi cita con Lydia, así que corrí al restaurante donde habíamos quedado y le conté todo lo que había pasado.

Cuando salimos del bar tropezamos con Jimmy que, bastante excitado, nos contó que su padre acababa de contactar con unos extraños extraterrestres gracias a su radio interestelar. Fuimos corriendo al laboratorio y llegamos justo a tiempo de ver el rostro de una hermosa mujer en la pantalla. Al parecer era una habitante del planeta Phobos, un asteroide situado a millones de años luz de la Tierra, que estaba en guerra con las repugnantes y sanguinarias babosas viscosas del Planeta X, cuya descripción correspondía exactamente con la del alien que todo el mundo —menos yo— había visto. Nos contó que estos últimos estaban preparando una ofensiva para invadir la Tierra y que ellas estaban dispuestas a ayudarnos si las facilitábamos las coordenadas de la Tierra. En esos momentos, entró en la casa el General Wed-

La aventura está resuelta tomando como personaje principal a ZeKe. Si eliges a Lydia es casi igual sólo que desde una perspectiva femenina y con Barth es mucho más fácil, recomendado para principiantes.

gefellow —el pillín— y nos desalojó del laboratorio. Al parecer, el ejército también habían captado la transmisión.

Sorprendidos salimos de allí dispuestos a acabar con el maldito alien antes de que contactara con los demás. Después de buscarlo por todos los rincones del pueblo, lo encontramos escondido en un patio de la tienda de coches usados. Nos quedamos paralizados, era más feo de lo que me imaginaba; una especie de mezcla entre una babosa y un pulpo, pero pronto nos dimos cuenta de que él estaba más asustado que nosotros. La verdad es que no parecía tan agresivo como esa chica de Phobos nos había dicho. Más bien todo lo contrario. Enseguida empezó a hablar gracias a un pequeño traductor que poseía. Se llamaba Barth y estaba herido y hambrien-

RADIO: ...Las esperanzas de comenzar por fin la exploración del espacio en los próximos años se han derrumbado. Nuestros científicos acaban de sufrir un terrible fracaso en su intento de enviar un cohete a las estrellas ...



Par medio de la radio podremos enterarnos de las últimas avonces de lo ciencia, aunque no soben la equivocados que pueden llegar a estar. Pronto lo descubriremos.



Lydia Sandler era una chica preciosa. Además, la he llevado a cenar un montón de veces, pero nunca he conseguido ponerle una mano encima. Nadie que yo sepa lo ha logrado.

La interacción con los personajes resulta fundamental para acabar con éxito el juego. Muchos nos proporcionarán información valiosa.



Después de ver los fotos que acompañan a este artículo, quedo claro que el juego va destinado a un público de cierta edad.

ta. Su nave había chocado con un campo de meteoritos y tuvo que hacer un aterrizaje de emergencia en la Tierra.

La campasián se adueñó de Lydia y de mí, y decidimos ayudarla. Mezclé todas las ingredientes necesarias y se las di a Barth. Se las puso sobre las heridas y empezó a sentirse mucha mejor. Después se zampó todas las isotapas radioactivas que encontré y, más calmada, nos explicó la situación: las diosas de cuero de Phobos, como en realidad se llamaban, habían inventado la de la invasión para ser ellas las que se apoderasen de la Tierra. Él era un habitante del Planeta X que también estaba dominado por las diosas y había escapado para pedir ayuda.

En realidad no sabíamos a quién creer, pero esa extraña tana de voz de la chica de Phobos y la apariencia inofensiva de Barth

hicieran que nos inclinásemos por su versión. Salimos del lugar para avisar al general, pero era demasiado tarde. Estábamos rodeadas por el ejército y las habitantes del planeta que querían acabar con el pobre Barth. Nuestra única posibilidad era simular una fuga en la central nuclear gracias a algo que encontré alivada por ahí. Dicha y hecha, todo el mundo empezó a correr como locos, cosa que aprovechamos para salir del pueblo.

En su visita turística al pueblo, Barth había recogido todas las abjetas que necesitaba para arreglar su nave. Me las dio y las intro-

duje en su lugar correspondiente. La nave despegó destino al Planeta X. Por el camino supimos que su planeta estaba habitado por las razas que habían luchado entre sí durante siglos, pero que ahora estaban en paz y se dedicaban a la búsqueda del placer absoluto (¿?) La otra raza a la que él,

por supuesto, no pertenecía era muy parecida a los seres humanos, sólo que debido a la avanzada tecnología habían alcanzado la perfección física. Eso parecía interesante...

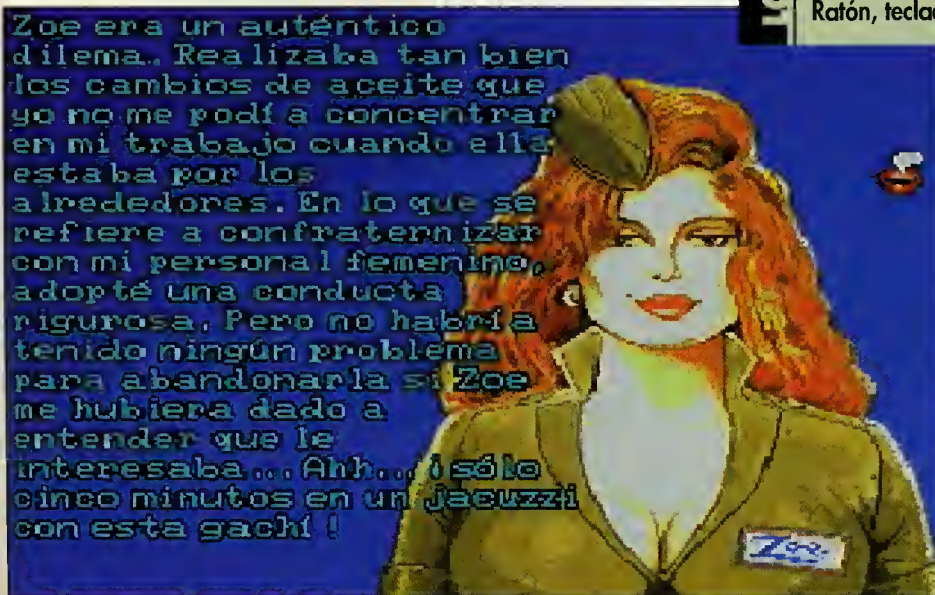
Después de unas cuantas años luz, aterrizamos en el Planeta X. Fuimos recibidos por el Gran Canciller que estaba dispuesto a ayudarnos. Cuando la presidenta empezó a hablar, mis oídos dejaron de escuchar. ¡Vaya cuerpo! La única en que podía pensar en esas momentos era

en la forma de estrechar lazos de amistad entre la máxima representante del Planeta X y yo —quiero decir entre nuestras respectivas planetas, por supuesto—. Por desgracia Lydia estaba allí, así que tuve que concentrarme en la misión. Largón 9, —que así se llamaba el bumboncito— nos dio un cinturón invisible y un extraño artilugio para grabar conversaciones y nos pidió que fuésemos al mismísima planeta Phobos a hacer fracasar los malvados planes de las diosas. La verdad es que la ayuda no era mucha...

VARONES DEL MUNDO: ¡DEJAOS INVADIR!

Cansternados, salimos hacia Phobos. Por desgracia el sistema de defensa del asteroide nos descubrió y en un aterrizaje forzoso la nave quedó destrozada. Toda parecía de-

Zoe era un auténtico dilema. Realizaba tan bien los cambios de aceite que yo no me podía concentrar en mi trabajo cuando ella estaba por los alrededores. En lo que se refiere a confraternizar con mi personal femenino, adopté una conducta rigurosa. Pero no habría tenido ningún problema para abandonarla si Zoe me hubiera dado a entender que le interesaba... Ahh... ¡sólo cinco minutos en un jacuzzi con esta gachí!



En esta aventura podremos sentirnos como un auténtico conquistador de mujeres. Todos los féminos que nos encontremos o lo largo de nuestro viaje querrán algo de nosotros.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
560 K
Espacio en Disco:
18 MEGAS
CPU:
AT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster
Control:
Ratón, teclado

El Veredicto

«Leother Goddesses of Phobos 2» es la segunda parte de una aventura de texto creada por un clásico de la programación, Steve Meretzky. Esto se nota enseguida porque tiene más texto y más diálogos que la mayoría de las aventuras gráficas, consiguiendo que entremos realmente en el juego. Para compensarnos, todos los diálogos están digitalizados con las voces en castellano —más de una hora de catorrea—. Además por lo que no pasean tarjeta de sonido el programa, incluye el LifeSize Sound Enhancer, un pequeño periférico que nos permite escuchar todos los conversaciones o través de un equipo de sonido. Claro que todo esto ocupa mucho espacio, así que vais a tener que liberar 18 Mbs de vuestra disca dura, algo que empieza a ser una costumbre. Los gráficos son muy buenos, 256 colores a tape con mención especial por lo chicas que aparecen o lo largo de la aventura. También la música está o tana; bien realizado aunque poca variado, pero se compensa con los diálogos digitalizados. Lo histórico en sí es muy divertido, con algunos flecos sueltos, y pensado por adultos pero no hoy ninguno escena demasiado fuerte; sólo chicas de calendario con algún escote provocativo y poco más. Al contrario que en la mayoría de las aventuras gráficas, aquí tenemos una perspectiva en primera persona que aumenta el realismo y disminuye la vistosidad en los movimientos. Así, todas las pantallas están animadas y las movimientos están bastante bien realizadas; no hay nada que objetar en este sentido. En lo que falta un poco, sin embargo, es en los puzzles. El problema es que hoy pocos, aunque un par de ellos son bastante difíciles, por no decir casi insuperables. Puedes elegir entre tres personajes diferentes, lo que nos asegura variedad y diversión por la ruta. En definitiva, «Leother Goddesses of Phobos 2» es un muy buen continuador de una serie que podría tener un largo vida.



La aventura tiene tres soluciones, dependiendo del personaje que elijamos para acabar con las diosas.

sierto, sólo encontramos unos cohetes vigilados constantemente cerca del Palacio Imperial de las diosas.

Y aquí estamos ahora, sin poder escapar y sin atrevernos a entrar en el siniestro edificio. Pero como dijo Julio César, la suerte está echada. No nos queda otro remedio que avanzar. ¡Adelante! Después de visitar un par de salas, me metí sin darme cuenta en el mismísimo centro de reuniones del palacio. Allí estaban ellas, preparando el ataque final a la Tierra. ¡Guau, que tías! Mi mente se nubló y pensé que quizá no estaría tan mal dejarnos invadir por semejantes bellezas. Estaban rodeadas de esclavos que las abanicaban y las ponían crema, además de otras cosas... ¡Vaya envidia!

Empecé a elegir una para mí, pero cada nueva chica que descubría me hacía cam-

biar de opinión. Por desgracia una patada en el trasero y la mirada de Lydia me hicieron volver a la realidad...

Todavía medio atontado, las diosas me descubrieron y acabé en las mazmorras —sí, la verdad es que el palacio era un poco rústico—. Sin embargo, Lydia y Barth no habían sido tan tontos como yo y pudieron esconderse. Me liberaron junto a dos compatriotas de Barth y juntos ideamos un plan. Ellos se encargarían de distraer a las vigilantes de las naves para poder escapar y nosotros buscaríamos la combinación para entrar en ellas. Nos costó un poco idear la forma de conseguirlo pero gracias al cinturón invisible, y haciendo un poco de espías radiofónicos, conseguimos lo que queríamos.

Volvimos al parking, que estaba completamente desierto —los amigos de Barth habían hecho bien su trabajo— y entramos en una nave, pero no habíamos caído en un pequeño detalle: ¡No sabíamos manejarlas! Al cabo de unos minutos oímos ruidos en la puerta. ¡Las diosas se disponían a invadir la Tierra! Nos escondimos como pudimos con la convicción de que todo estaba perdido.

Al llegar a la Tierra todo el mundo las estaba esperando como auténticas heroínas. Cuando salimos y vieron a Barth se abalanzaron sobre él. Intenté convencerles de que estaban siendo engañados pero fue imposible así que escapé corriendo, pensando cómo hacerles ver la verdad. La única forma era conseguir que todos oyese lo que ha-

bía grabado en Phobos, y no precisamente por televisión... El mensaje fue escuchado y las diosas tuvieron que huir precipitadamente. La Tierra estaba salvada aunque estoy seguro de que no por mucho tiempo. Ahora que todo ha pasado, Lydia está más contenta que nunca y Barth por fin podrá volver a su casa. Pero un oscuro pensamiento no deja de martillearme la cabeza: si al menos me hubiesen hecho prisionero... ●

Juan A. Pascual

En resumen

En «Leother Goddesses of Phobos 2», la adaptación a nuestro idioma —voces y textos— y los gráficos marcan la diferencia, en un juego que se compone de un argumento muy original. Si buscáis algo diferente aquí lo tenéis, pero cuidado, o los expertos quizás les sepo o poco.

MOVIMIENTOS	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	80
SONIDO	80
GUIÓN	70

flashback

Claves para un Rescate Perfecto

LEMMINGS + OH NO! MORE LEMMINGS



Los famosísimos lemmings están de nuevo entre nosotros y esta vez han venido todos juntos. Ante el lanzamiento de un pack que contiene tanto el programa original como el disco con cien nuevos niveles que se publicó poco tiempo después, hemos decidido realizar una explicación completa de las cinco últimas fases de cada uno de los dos programas: las cinco últimas fases del nivel Mayhem de «Lemmings» y las cinco últimas fases del nivel Havoc de «Oh no! More lemmings».

Son las fases en las que, posiblemente, os encontraréis más perdidos; tanto como nuestros simpáticos protagonistas. Pero la solución de la mayor parte de las mismas es más sencilla de lo que a primera vista pudiera parecer. Todo consistirá en dirigir lo mejor posible a vuestros lemmings y obligarles a hacer aquello que sea necesario en cada momento. Ya sabéis que son unos chicos muy obedientes y que no pondrán ninguna pega a vuestras órdenes...

Nivel Mayhem Fase 26

Solamente podemos perder 20 de los 80 lemmings que protagonizan toda esta fase, pero en algunos momentos será imprescindible el sacrificio de varios para destruir muros y bloquear el paso a los que podrían caer al agua. Os recomendamos, por tanto, destruir únicamente a los imprescindibles y colocar bloqueadores siempre que sea estrictamente necesario.

Nada más salir, los lemmings comienzan a caminar hacia la derecha. Al alcanzar una zona especialmente estrecha del suelo, convertimos al primero en bloqueador para obligarle a detenerse sobre ese lugar y lo hacemos explotar a continuación. Sus compañeros comenzarán a caer por el agujero que acabamos de crear. Repetimos el proceso para destruir una estrecha pared situada a la derecha y colocamos un nuevo bloqueador en el lado contrario para evitar que nadie caiga al agua. Ahora hay que construir un puente sobre un pequeño lago y destruir un

FLASHBACK

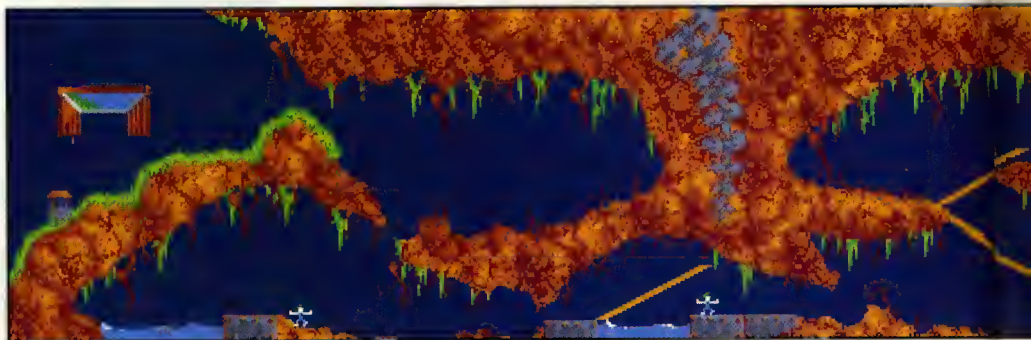
muro similar al anterior, labar a realizar por un solo lemming poniendo otro bloqueador detrás de él. Liberamos al gran grupo destruyendo el bloqueador y hacemos que uno de ellos construya un puente hasta alcanzar la plataforma situada arriba a la izquierda. Una vez arriba, de nueva chocará contra un muro y cambiará el sentido de sus pasos, de modo que cuando esté comenzando a descender por el puente que acaba de crear, aprovechará para construir un nuevo puente más pequeño, que le permitirá alcanzar la plataforma contraria.

Un nuevo muro debe ser destruido como los anteriores, es decir, convirtiendo un lemming en bloqueador muy cerca del muro y haciéndole explotar poco después. Ahora basta con recorrer un largo túnel y hacer un puente sobre un bloque metálico para evitar pasar encima de él. Al cruzar un puente de troncos el resto de los lemmings alcanzan la salida.

Nivel Mayhem Fase 27

Esta fase es bastante sencilla pero exige una gran rapidez de movimientos. El primer lemming debe ponerse a cavar horizontalmente, nada más alcanzar el gran muro de la derecha, pero en cuanto el segundo lemming entre en el túnel que está creando el primero debe ponerse a cavar hacia abajo y poco después de nuevo hacia la derecha. De ese modo tendremos dos túneles: el de arriba, creado por el primer lemming, y el de abajo, muy cerca del anterior, creado por el segundo.

Los demás lemmings caerán al segundo túnel y chocarán contra sus paredes sin salir al ex-



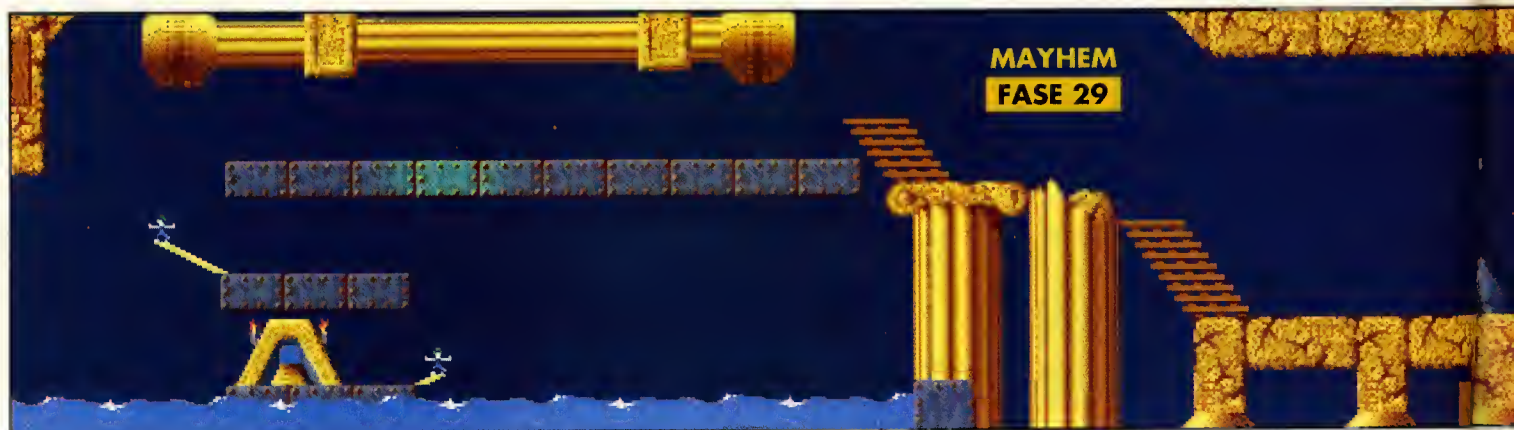
terior y sin riesgo, por tanto, de chocar contra el triturador de lemmings situado a la izquierda del punto de partida. Cuando los túneles estén terminados, el primer lemming alcanzará la salida por el superior y los 49 restantes por el inferior, gracias a que la salida se encuentra un poco por debajo de la entrada. Es la única manera de completar la fase con el ciento por ciento exigido.

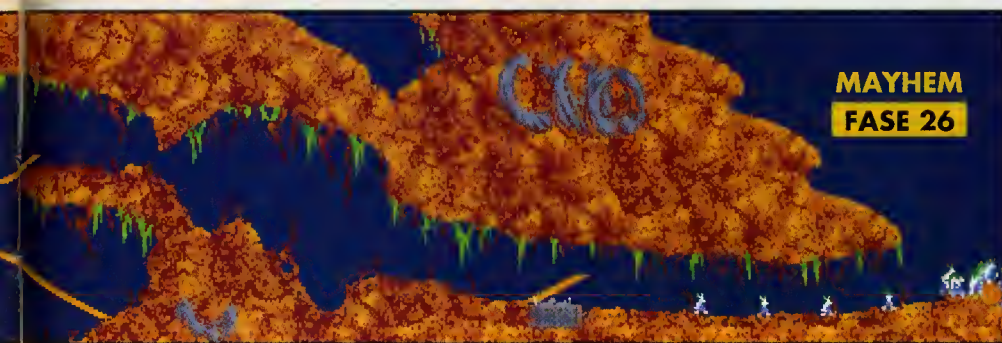
Nivel Mayhem Fase 28

Es la aventura solitaria de un lemming abandonado, que tendrá que recorrer un camino largo y retorcido para alcanzar la libertad.

En cada fase debemos tener muy en cuenta el número de lemmings que vamos a sacrificar para poder finalizar con éxito nuestra misión. Un error de cálculo nos costará un gran disgusto.

El único protagonista de esta fase comienza a caminar por una pendiente y cava un túnel hacia abajo, justo cuando se encuentra sobre la situada más a la izquierda de un grupo de pequeñas plataformas. Al terminar, el túnel cae sobre la plataforma y desde allí va construyendo pequeños puentes que le permiten avanzar hacia la derecha sobre nuevas plataformas.





Cuando se encuentra a la altura de la plataforma del extremo inferior derecho, decide cavar durante unos segundos hacia abajo para abandonar la construcción del puente en el punto exacto. Cae a la plataforma más baja, construye un pequeño puente hacia la derecha, rebota contra un obstáculo e invierte el sentido de sus pasos para caminar esta vez hacia la izquierda. Antes de caer al vacío, se pone a construir un nuevo puente para, de forma similar a la ya explicada, alcanzar nuevas plataformas.

Su último puente le permite alcanzar una columna que puede atravesar construyendo un túnel horizontal. Antes de caer, comienza a cavar hacia abajo en el lateral izquierdo de esta primera columna y gana de nuevo altura mediante un nuevo puente que le traslada a la segunda columna, a la altura exacta desde donde puede crear un pequeño puente y luego un nuevo y más largo túnel que le permite abandonar la zona. El lemming llega a una pendiente que recorre hacia abajo y hacia la izquierda, y muy cerca del final construye un nuevo puente que debe alcanzar exactamente la única zona del techo donde podrá construir un túnel hacia la izquierda. En el momento

preciso deja de cavar, convirtiéndose en constructor de puentes y consigue salir del túnel y pisar suelo firme, pero tendrá que construir un nuevo puente para evitar ser aplastado por un enorme martillo neumático. Para sortear una barrera que le impide el paso, construye un último túnel que le permite pasar por debajo de ella y alcanzar por fin la salida.

Nivel Mayhem Fase 29

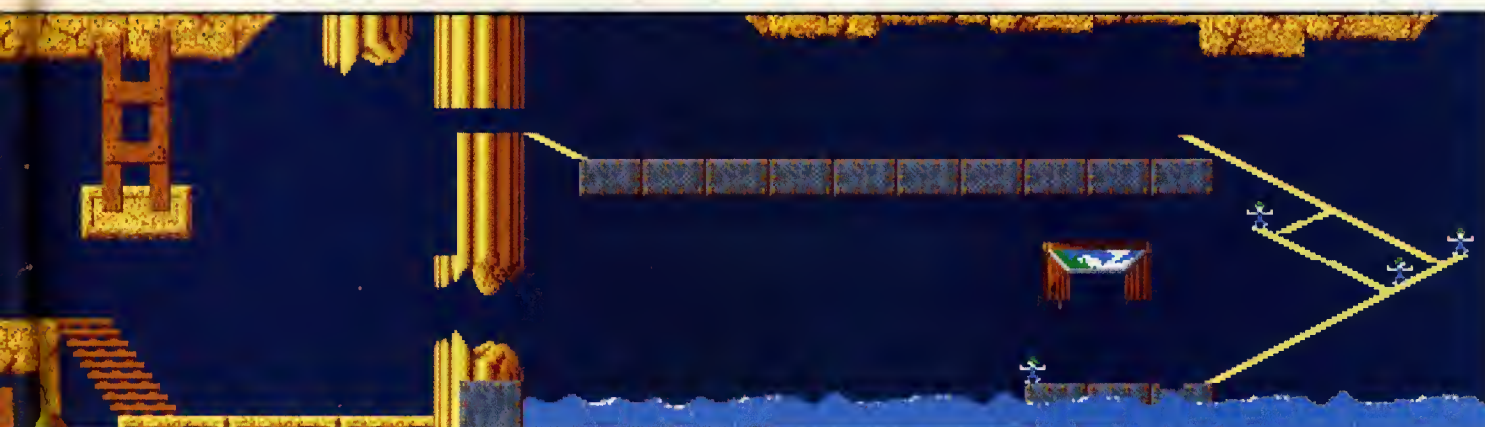
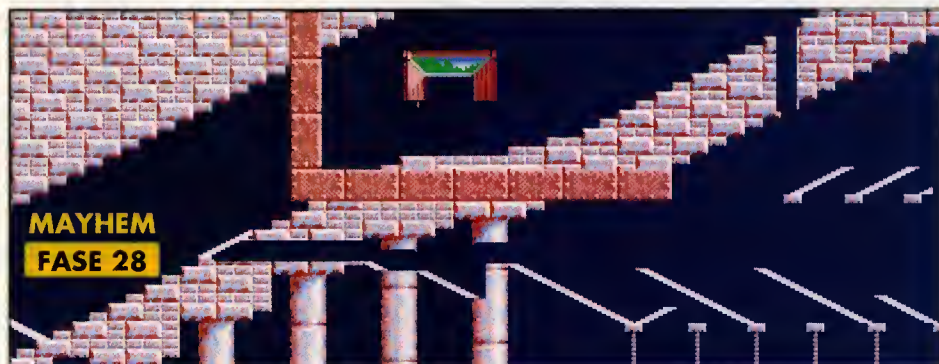
Nada más alcanzar el borde de la plataforma, y antes de caer al vacío, el primer

lemming se pone a construir un puente, mientras que dos compañeros suyos se colocan de bloqueadores a ambos lados de la plataforma para evitar que nadie caiga al agua. El primer lemming construye cuatro tramos de puente hacia la derecha y en ese momento se convierte en bloqueador.

En esta fase no existen iconos de bombers, de forma que al no poder destruir los bloqueadores que ya no sean necesarios, hay que recurrir a otros medios como construir puentes sobre ellos o excavar brevemente el suelo hacia abajo.

Cavando hacia abajo en la plataforma junto al bloqueador de la derecha, conseguiremos dejar el camino libre al grupo, pero solamente debemos permitir que un lemming alcance el final del puente, colocando para ello un nuevo bloqueador detrás. Este lemming solitario chocará contra el bloqueador y se pondrá a construir un nuevo puente, esta vez en sentido contrario, que le permitirá alcanzar una larga plataforma superior.

El lemming solitario que ha realizado el último tramo de puente es el encargado de realizar los pasos siguientes. Tras recorrer hacia la izquierda la plataforma, construye un



FLASHBACK



punte hasta una columna y en el mamenta exacta hace un túnel harizontal a través de ella. Para evitar caer desde gran altura, camienza a cavar hacia abajo y de nueva hacia la derecha, cuanda esté a punta de alcanzar el agujero situada cerca del suela.

Ahara llega un larga recarrida sin ningún tipa de peligra hasta acercarnas a la salida. Allí abservamos que la salida se encuentra das plataformas más abajo y que es impasible cavar en el suela metálica. Par suerte, las plataformas inferiores san un milímetro más anchas que las superiaries, de farma que el lemming salitaria con el que hemas realizada la última sección de esta fase se deja caer, pera se pane a canstruir un puente justo al tacar la plataforma anterior para evitar caer al agua. Finalmente se convierte en blaqueadar al canstruir un pequeño trama de puente.

Ahara es el momenta de liberar las demás lemmings (recardad que se encuentran atrapadas entre blaqueadores, y que hay que pasar por encima de las bloqueadares para seguir avanzanda) y hacer que el primera repita el camina de su compañera, suba par el tramo de puente creada par él, chaque cantra el blaqueadar y camine en sentido cantraria. De farma similar al anterior, caerá a la plataforma inferior, pera antes de precipitarse al agua le haremos canstruir un puente hacia la derecha y convertirse en blaqueadar después.

Nivel Mayhem Fase 30

La última fase de «Lemmings» resulta especialmente complicada porque las diminutas bichitas salen na de una, sino de das lugares diferentes. Las acciones realmente urgentes son das: en la escena inicial (extremo izquierdo del mapa) hay que construir un pequeña puente para evitar que los lemmings sean

La adicción de estos nuevos lemmings es mayor que la que vivimos en su primera entrega. Son más numerosos, más organizados y más divertidos.

aplastadas par una raca que cae del techa y en la atra escena (extremo derecha) hay que calacar un blaqueadar a la derecha del punto de partida para evitar que sus compañeras caigan al vacía.

Ahara pademas dedicarnos can un paco más de calma a cada una de las das escenas, camenzanda nuestra labar can la de la derecha. La pared can la que chocan las lemmings na se puede escalar, de farma que canstruimos un puente desde cerca del punta de partida can un sala lemming, calacando un blaqueadar a la derecha de la base del puente para evitar que las demás le sigan. Una vez arriba, el lemming salitaria camina hacia la izquierda, se arraja en paracaídas, rebota en un letrera y camienza a cavar hacia la derecha, atravesanda las das paredes (la primera sala padía ser destruida desde la izquierda debida al sentido de las flechas).

El lemming choca can el blaqueadar, vuelve a subir par el puente, destruye cavanda el letrera del que hablábamas antes y canstruye un puente para evitar ser aplastada par la pesa de diez toneladas que le lleve hasta calocarse sobre las rocas de la derecha. Allí canstruye un túnel horizontal y finalmente dos

nuevas puentes que le dejarán junta a una diminuta salida. Destruyenda al blaqueador situada junta al puente, tadas sus compañeras pueden ahara seguirle.

En cuanta a la escena de la izquierda, tras pasar el pequeño puente, los lemmings quedan atrapadas en una hendidura al barde de una gran mantaña. Una de los lemmings canstruye un túnel a través de dicha mantaña mientras un blaqueadar se calaca detrás de él evitando el pasa de sus compañeras.

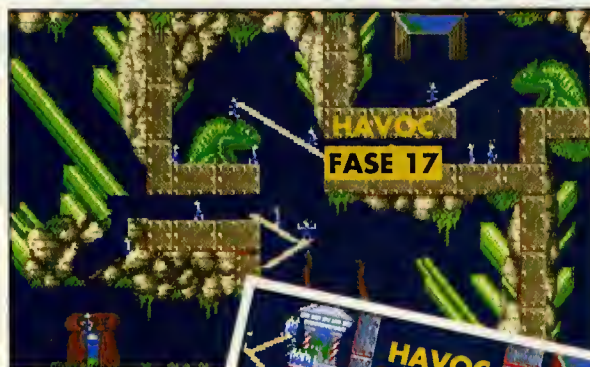
Al finalizar el túnel, el cavadar se pane inmediatamente a canstruir un gran puente sobre el agua hasta alcanzar la siguiente plataforma. Allí cruza un puente de trancas e, inmediatamente antes de alcanzar un pequeña letrero que le haría cambiar de sentido, se pane a cavar en diagonaal. Cuanda sale de nueva al exterior, canstruye un puente que le permite alcanzar la ladera de la plataforma, evitando caer al fanda de dande na padría salir. El primer y esfarzada lemming alcanza la salida y, después de destruir al blaqueador que quedá atrás, tadas sus compañeras siguen su ejemplo

OH NO! MORE LEMMINGS

Nivel Havoc Fase 16



Para evitar que los lemmings caminen hacia la derecha, hacia una muerte cierta, calacamas un bloqueador en el extrema derecha



del saliente de la montaña y así todos los lemmings que vayan cayendo quedarán atrapados entre el bloqueador y la montaña.

Convertimos a uno de ellos en escalador para que trepe por la pared rocosa y, justo a la altura de la salida pero en el borde de la montaña, hacemos que construya un túnel en diagonal que atraviese completamente las rocas.

Al otro lado de la montaña, nuestro lemming solitario cae sobre un saliente tapizado de hierba y comienza a construir un puente de varios tramos hacia la izquierda, hasta que rebote contra el muro. Momento en el que, sin perder un instante, debe construir un nuevo puente, esta vez hacia la derecha, calculado de manera que comunique exactamente con el túnel diagonal construido poco antes.

Finalizado el puente, el lemming atraviesa el túnel y vuelve a caer junto al resto de sus compañeros, pero dado que no ha perdido sus poderes de escalador vuelve a trepar por la montaña. Es el momento de utilizar el segundo y último icono de cavador para hacer un nuevo túnel diagonal, esta vez más abajo que el primero y calculado de forma que al salir de él caigamos cerca del montículo del que parte el puente.

El esforzado lemming camina sobre el pri-

mer puente, choca de nuevo contra la pared y comienza a ascender sobre el segundo puente. A la salida del túnel construye un solo tramo de puente que prolonga el camino y se convierte en bloqueador en su extremo.

Es el momento de liberar al resto de los lemmings, para lo cual basta con construir un único puente en el agujero en el que se encuentran. Los lemmings recorrerán el sistema de puentes y túneles construido por su compañero y bastará con que uno de ellos, después de chocar con el bloqueador, construya un último y definitivo puente hacia la izquierda que les permita acceder finalmente a la salida. Cuando todos hayan entrado, bastará con eliminar a los dos bloqueadores para completar la fase.

Nivel Havoc Fase 17

Los dos primeros lemmings deben ser convertidos en constructores nada más caer, pues solamente de ese modo comenzarán a crear un puente hacia la derecha que les pondrá a salvo de la lengua del camaleón. Sus compañeros comenzarán a caer al piso inferior, pero sólo debemos permitir que

uno se interne por el túnel, colocando a un bloqueador para impedir el paso de los todos demás.

El lemming solitario que camina hacia la izquierda debe construir un nuevo puente para evitar el ataque del segundo camaleón, pero debe hacerlo no al borde del túnel sino un poco antes, ya que en caso contrario sería atrapado por el camaleón. Es posible que el lemming retroceda después de haber construido sólo un par de peldaños, en cuyo caso habrá que insistir en el mismo punto cuando regrese. El puente debe tener al menos dos tramos de longitud, pues solamente así nuestro lemming alcanzará sano y salvo la plataforma donde se encuentra el camaleón.

A continuación, el lemming solitario choca contra la pared izquierda y se precipita vertiginosamente al vacío, pero un pequeño saliente rocoso le permite construir un nuevo puente hacia la derecha. Al finalizar el primer tramo, justo sobre una gran

FLASHBACK



**HAVOC
FASE 19**

rama punzante, convertimos este esfuerzo en un lemming en un bloqueador.

Ahora es el momento de autodestruir el otro bloqueador y dejar pasar a tanta el camino libre a una verdadera ría de lemmings que recorrerá sin peligro el camino preparado por el primero. Al chocar contra el segundo bloqueador, construiremos un nuevo puente hacia la izquierda que enlace con un estrecho pasillo. Los lemmings se internan por el mismo y, al alcanzar la columna de cristal, el primero se pone a cavar horizontalmente para impedir que sus compañeras escalen la columna y se precipiten al vacío.

Nuestro objetivo consiste ahora en preparar un túnel que nos deje justo encima de la salida, ya que unas milímetros de error hacia un lado u otro pueden provocar la caída de los lemmings a las fauces de plantas carnívoras.

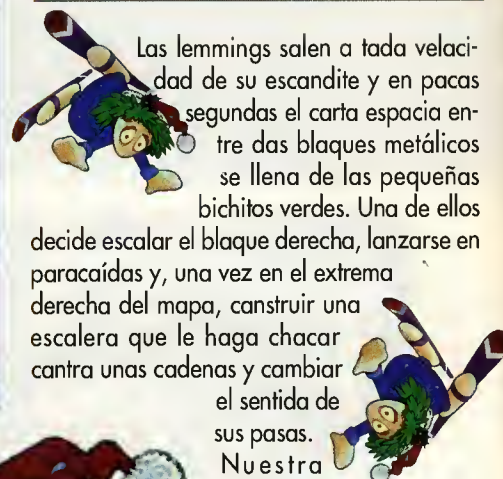
Para evitar además que

el lemming que cava el túnel salga mal parada en la caída, así recomendamos que cavéis tanto hacia abajo como diagonalmente. Cuando todos los lemmings estén en casa, bastará con destruir el bloqueador (fijaos que necesitamos el 97 por ciento, y que por tanto saldamente podemos perder 2 de los 80) para finalizar el nivel.



**HAVOC
FASE 20**

Nivel Havoc Fase 18



Los lemmings salen a toda velocidad de su escandite y en pocas segundos el carta espacio entre dos bloques metálicos se llena de las pequeñas bichitos verdes. Uno de ellos decide escalar el bloque derecho, lanzarse en paracaídas y, una vez en el extremo derecho del mapa, construir una escalera que le haga chocar contra unas cadenas y cambiar el sentido de sus pasas.

Nuestro lemming camina hacia la izquierda y decide construir un puente de dos tramas justo cuando estaba a punto de caer al agua. Finalizada el se-

gunda trama, construye un túnel horizontal a través del muro y un nuevo puente de dos tramas nada más caer de nuevo el suelo.

Dado que aún conserva sus datos de escalador, el lemming saltarino trepa por un poste vertical y, una vez justo sobre la punta del poste, comienza a destruirla utilizando el icana de túnel vertical. Justo cuando el poste se encuentra destruido hasta el nivel del puente, el lemming deja de cavar para prolongarla en un nuevo trama. Ahora llega un momento muy delicado ya que el lemming debe activar su autodestrucción de forma que explote cuando se encuentre exactamente trepando sobre el siguiente poste, de modo que su sacrificio sirva para dejar el camino libre.

Un segundo lemming debe abandonar a sus compañeras de la misma manera que el primero, recorrer toda el camino preparado por su compañera y rebotar contra la que queda en pie del segundo poste para construir un pequeño puente que parta de cerca de la base del puente grande y llegue hasta el muro de piedra, ya que de este modo garantizaremos que el resto de lemmings no caiga posteriormente al agua. Ahora debemos rebotar de nuevo y prolan-

gar en un tramo más el puente grande de farma que atraviere el boquete creado por el suicidio del primer lemming. Al borde del siguiente hueco nuestro lemming construye un puente de dos tramos y se coloca en su extremo como bloqueador.

Ha llegado por fin el momento glorioso de liberar a todos los lemmings haciendo que cualquiera de ellos cave un agujero en el centro de la plataforma. Todos seguirán mansamente el sistema de puentes creado por sus dos compañeros y solamente queda que uno de ellas, preferentemente el primero, construya un último y definitiva puente junto al bloqueador que les permita alcanzar su hogar.

Nivel Havoc Fase 19

Mucha atención porque necesitamos el ciento por ciento y no podemos perder ni un solo lemming. Par tanto convertimos en constructor al primera que caiga para crear un pequeño puente hacia la derecha. Mientras los demás lemmings utilizan este poso y coen sin peligro en lo simo derecho el constructor reboto contro lo pored y comienzo o descender por lo ladero de lo montoño nevodo. Poco ontes de coer al vocío construye un largo de puente de tres tromos que debe conducir exoctomente hasta un gron corómbono de hielo.

Tras rebotar en el corómbono el lemming llega de nuevo hasta la ladero de lo montoño y covo un túnel horizontal hocio lo derecha, aproximodamente o lo olturo en la que se encuentran sus compañeros. Posteriormente une el hueco situado entre ombos montoños mediante un sólido puente.

En este momento uno de los lemmings del gran grupo se convierte en escalador, trepo la lodero vertical y continúa hocio lo izquierdo. Un poco más abajo del pico de hielo construye un puente hocio lo gron pa-

Las tribus de estos incansables hombrecillos tienen como fin la supervivencia de su especie.

red nevada y luego un larguísimo túnel horizontal. La puerta del refugio de montaña está cubierta por la nieve, de forma que este lemming cava un túnel hacia abajo para despejar la entrada y ser el primero en alcanzar la libertad.

Ahora es el momento de volver al primer lemming, que debe crear un nuevo puente de un sola tramo que, partienda del primero y dirigido hacia la derecha, alcance la ladera de la montaña. El lemming destruye cavando hacia obajo el pequeño puente que habíamos creodo al principio (se supone que en este momento todos los lemmings están yo fuero, en coso contrario hobró que aumentor lo frecuencia de solida) y en su siguiente oscensión construye un túnel horizontal que llegue o un punto algo más bojo de lo situación del primer puente. Dos pequeños puentes, el primero hocio la derecha, conseguirón finolmente lo comunicación con el resto del comino.

El esforzado lemming que ho realizado ton complejo construcción alcanza lo solido, y después de que el resto del grupo obondone su coutiverio mediante un túnel horizontal hocio lo izquierda todos se reunen sonos y solvos.

Nivel Havoc Fase 20



Tol como ocurrió en el «Lemmings» originol, lo último fose de «Oh no! more lemmings» incluye como dificultad odicional lo

presencia de dos generadores de los que salen simultáneamente nuestras pequeñas amigas. En este caso nuestra labor debe concentrarse rápidamente en el generador de la izquierda.

Esta fase se va a caracterizar por un alto número de suicidios ante la ausencia de bloqueadores, y de hecho nuestra primera labor consiste en hacer que el primer lemming se autodestruya de forma que haga un agujero en el suelo que abastaculice el movimiento hacia la izquierda de sus compañeros y les salve por tanto de los ataques del camaleón situado en el extremo izquierdo del mapa.

Solucianado este problema, el segundo lemming debe escalar rápidamente la pared derecha, saltar en paracaídas, rebatar contra la derecha y cavar un túnel diagonal hacio la izquierda que desemboque exactamente en la base de la pared rocosa que ahora abastaculiza el movimiento de las demás. Cualquier lemming debe cavar ahora un nuevo túnel diagonal, esta vez en el extremo derecho, para que todas los lemmings de este sector caminen por la ladera de la montoño y lleguen o lugar seguro junto al otro generador.

Lo salido se encuentra en lo boso de la montoño, y los únicos iconos que nos quedan son 39 iconos de outodestrucción. Aunque seo uno lobar doloroso, la único monero de llegor obojo es hacer que algunos lemmings se socrifiquen y, ol explotar, hogon ogujeros en los diversos pisos de lo montoña que permiten coer o sus compañeros o pisos inferiores y llegor finolmente a lo solido. Sin emborgo necesitamos finolizar lo fase con un 83por ciento mínimo, de forma que hemos de ser extremodamente cuidadosos en nuestros pasos y conseguir que los dos grupos de lemmings comporton ogujeros poro solvor el mayor número posible de vidos ●

OH NO!
MORE
LEMMINGS!

Pedro J. Rodríguez



esto tiene truco

GUY SPY

En la fase tres, la de la inmensa gorda que nos impide alcanzar la salida en la casa de los Alpes, el modo correcto de poder llegar hasta la siguiente próxima es el que describimos a continuación. Pensad que el suelo por el que os movéis es como una cuadrícula de cuatro por cuatro. Empezad situándoos a la izquierda, y cuando la mujer os vaya a dar una bofetada, moveos rápidamente hacia la derecha y luego arriba. Así conseguiréis que la bofetada se pierda en el aire y vosotros estaréis en la salida.



INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Casi al comienzo de la aventura, uno de los personajes os preguntará si sabéis cómo se llaman unos extraños libros, que parecen ser muy antiguos. Por una vez, y sin que sirva de precedente, tendréis que ser humildes, y no dároslas de listillos. Si lo hacéis, un simpático animal de color verdoso, os revelará el nombre de los libros. No siempre hay que ser los mejores en todo, aunque se adopte la personalidad del hábil Indiana.



LA ABADIA DEL CRIMEN

Si en este espenda videoaventura con sello español el tiempo se os escapa de las manos inevitablemente, solamente tenéis que seguir estos sencillos pasos que os comentamos a continuación, para que vuelva a comenzar desde el principio. Conseguiréis así tener más tiempo para poder realizar acciones con mucha mayor tranquilidad.

Todo lo que hay que hacer es apretar la tecla de control y la tecla de función F9.

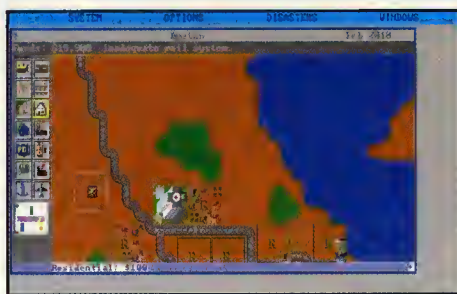
Además, si queréis tener todos los instrumentos cogidos desde el principio, solamente debéis pulsar el Shift de la izquierda y la tecla F3.



SIM CITY

Si el truco que publicamos el mes pasado os pareció soberbio, ya veréis con éste que nos ha remitido un lector. Lo primero que debéis hacer es aseguraos de que la luz de la tecla de Caps Lock se encuentre encendida. A continuación, teclead cuantas veces queráis la palabra FUND.

Los resultados no tardarán en aparecer. Por cada pulsación, obtendréis diez mil valiosísimos dólares, que esperamos os ayuden en vuestros planes.



PRINCE OF PERSIA

Rescatar a la princesa no es tan sencillo como en un principio pueda parecer. El tiempo del que se dispone parece demasiado corto para una empresa tan complicada como la que el programa propone. Pero todo tiene su solución. Al cargar el juego, hacedlo con PRINCE MEGAHIT, y obtendréis diferentes ventajas al pulsar una combinación de teclas. Pero como somos tan malos, no os lo diremos. Probad vosotros mismos. Sólo os contaremos por ahora que son combinaciones con la tecla SHIFT.



MANIAC MANSION

En este clásico de las aventuras gráficas de LucasArts, nuestros protagonistas se caracterizan por su falta de músculos.

Para solucionar este pequeño problema, probad a ir a una habitación donde hallaréis un SuperToner, que se encuentra en el piso superior de la mansión. Usadlo un par de veces, y vuestro personaje será tan fuerte como el mismísimo Sylvester Stallone. Con esto podréis abrir algunas puertas de la aventura que pesan demasiado.



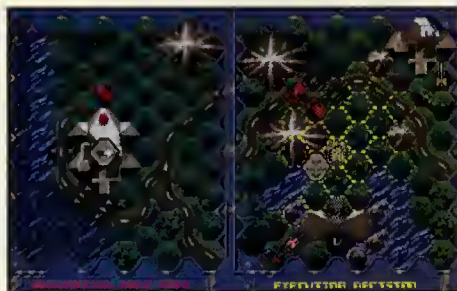
RICK DANGEROUS

Se necesita mucha, pera que mucha habilidad para terminar este juego al estila «Profanation», pera tecleando POWER POOKY en la tabla de recards podréis acceder al CHEAT MODE.



BATTLE ISLE

En un buen war-game coma éste lo mejor es tener cuantas más mapas mejor. Para conseguir el de Europa y el de Kuwait sála tendréis que insertar las siguientes cádigas: EUROP y STORM.



GOLDEN AXE

En este mítico arcade se pueden manipular las manstruas, haciéndolas aparecer en cualquier nivel, capianda las ficheras SPR de unos sobre los de atras. Así par ejemplo, para hacer que las caballerias que aparecen al final del nivel siete se conviertan en las enanas azules que nas praparcianan banus,

acceded al directaria del «Galden Axe» y teclead: COPY BTHIEF.SPR KNIGHT.SPR. Lógicamente, as recomendamas que hagáis esta siempre sabre una copia del disca ariginal ya que una vez hecha, na se podrá recuperar la infarmacián del fichero copiada.



GOBLIINS

A cantinuación os contamos las pasas a seguir para completar el quinto nivel de este sencilla y entretenida juego de Caktel Visian. Hay que empezar par usar un hechiza en la raíz que hay justa al lada del Trall.

Tras esto, tendréis que encaramaras a la mencionada raíz, que ha crecida, para pader llegar a una altura desde la cual as sea pasible pegar un puñetaza al aja de la estatua. Recoged la máscara y quedaas de pie sabre la lengua, teniendo cuidada de na pasar de larga y galpear el ojo. Esperad a que el esqueleta se meta en el ataúd, dadle atra puñetaza al aja y caged la seta.



ISHAR

Para todos los aficionados a las juegos de rol que deseen entrar en el vasta y compleja munda que «Ishar» pramete aquí va un primer canseja. Nada más camenzar, pracuraas rápidamente la campaña de Barminh, que es un ladrán tan sucia y traidar coma hábil can las armas. Cualidad ésta, que hará que as ayude a eliminar algunas Orcas y haga más sencilla vuestro peregrinaje par las desaladas tierras de Ishar.



Para ver publicadas en estas páginas vuestras propios trucas sála tenéis que hacérnoslas llegar envianda una carta. Nuestra dirección es:
PCMANIA
HOBBY PRESS S.A.
C/ Ciruelas nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Par favor no alvidéis destacar en un lugar visible la anatación **SECCIÓN TRUCOS**.

C O N S U L T O R I O

AVENTURA GRÁFICA

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Acabo de adquirir el programa «Indiano Jones y la Última Cruzada», y por ser mi primer oventuro gráfico tengo alguno pregunto que planteos con respecto a un por de situaciones:

1.-¿Cómo se consigue el Diario del Griol? La única que encuentro es un vieja libra en el orcan del padre de Indy. Incluso he mirado en el carrea, pero na la consigo.

2.-En Venecio, par más que intenta cager lo batello de vina, el hambre de lo meso me lo niego y na sé qué hocer.

José Manuel Songio
(Vizcoyo)

En primer lugar, bienvenida al fascinante munda de las oventuros gráficas. Estamas completamente seguras de que ésta no será lo última vez que juegues can un programa de este género, y más si has camenzada par una tan estupenda cama la de Indiana Jones. En segunda lugar, tranquila. Tus problemas tienen una solución mucha más sencilla de la que pueda parecer en un principio. Sigue estas indicaciones y verás como te resulta muy fácil:

1.-Mucha nas tememas que has empezada a buscar por el sitia equivocada. El Diario del Griol na se encuentro en la casa de Henry, sina en el Bornett Callege, es decir, justo dande camienza lo oventuro. Se encuentra situada en tu despocho, o sea, en el de Indy. Verás que encima de una mesa hay un enarme montán de papelates. Simplemente cógelas todas (tendrás que recogerlos en tres tandas), y justa debajo de ellas descubrirás un pa-

quete remitido por tu padre. Si lo obres, encontrarás el onsiado diorio en su interior.

2.-El problema de lo botello es aún más sencillo que el anterior. Si te ocercos lo suficiente e intentos cogerlo, el hombre te diró que no te dejo ya que todovía está bebiendo. Lo único que debes hocer es exominor lo botello un por de veces, con lo que Indy horó cierto comentorio sobre la escoso calidad del vino, o lo que osentirá canvencida el hombre en cuestián.

Si a cantinuacián, intentas asir nuevomente la batella, te lo podrás llevar sin ningún problema. Puede que no la consigas a la primera. Inténtola alguna vez más y será tuyo.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND II. LECHUCK REVENGE

Tenga el «Mankey Island II» y me gustorío que me ocloroseis lo siguiente dudo: Me he hecha las restos de las muertas, el trozo de borba y lo rapo interior. ¿Qué más necesita poro eliminar o LeChuck? ¿Quedo mucha juega?

Guillermo Sotorrio
(Madrid)

En realidad yo na te queda casi nada por hacer. Según nas cuentas, tienes casi toda, can la que desde la marca en farma de "X", dande se encuentra el

tesaro, posorós o hoblol con el malvado piroto.

Desde aquí, yo sólo te resto practicar un poco el vudú, usondo uno fórmulo que sirvió par Largo Logrande. Los ingredientes eron algo líquido de su cuerpo, algo de su ropo, algo de su pelo y un hueso de un onteposoda. Mezcla en uno cozuelo y usar con un muñeco seró lo última que necesitamos. Y yo estó.

ARCADE

OH NO! MORE LEMMINGS!

¿De qué mada se puede superior lo primero fose del nivel Crozy de «Oh No! More Lemmings!»? El número de occianes que el juego te dejo reolizar me parece insuficiente, ¿existe algún truca especial?

César Menéndez
(Barcelona)

Ya se sabe que las aporiencias engañan. Precisamente, aunque creas que el número de occianes o realizar es todavía insuficiente es justamente el adecuado, pero claro, hoy que ajustarlas perfectamente.

El primer pasa será hacer ascender a una de las lemmings par la pared, mientras sitúas a atra cama un "stapper" para evi-

tar que el resto coigo al ogua. Al llegar arriba, debes hocer que el primer lemming excove cuatro agujeros en los cuatro suelos que existen en eso zono, teniendo en cuenta que el último debe ser excavado cuando comine hocio lo izquierdo.

Uno vez obojo, deberós detener al lemming junto o lo pored situado o lo izquierdo de lo solido y hocerle explotar, provocando un agujero que permitirá al resto escapar del nivel que has citada. Justa, justo, las accianes que te dejo realizar el juega en este nivel. ¿Na era tan complicado, verdad?

ROL

DARK HEART OF UUKRUL

Tengo un pequeña problema can el juega «Dark Heart of Uukrul». En lo zano que hoy tros "Ureol", tengo tres puertos o elegir. Pero en lo de lo izquierdo se necesitan muchos lloves, en lo de la derecho hoy muchos enemigas y en lo control se necesito uno clove, pera na lo canazco tadovío. ¿Cuál es la clove que te do occesa o lo puerto control, que suponga seró lo mos fácil de los tres?

Córtos Fernández
(Guadalupe)

Cama tú bien dices, la puerta central nas canduce par la parte más sencilla, si es que hay alga sencilla en este campleja juega de rol. La palabra clave que necesito para poder seguir avanzando en esta aventura, es "ward" -palabro, en inglés-. Y atención para los demás amontes del calabaza, yo que suele ser una adivinonzo muy común en bastantes juegos de este tipa.

Para obtener respuesta a vuestras dudas no tenéis más que remitirnos una carta a la siguiente dirección:

PCMANÍA
SECCIÓN CONSULTORIO
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos nº 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid

Para agilizar la publicación de las respuestas es importante que indiquéis en el sobre sección «CONSULTORIO», especificando además el TIPO DE PROGRAMA -simulador, aventura gráfica, rol o arcade- acerca del que realizáis la consulta.



Recibe **pcmanía** cómodamente en casa todos los meses y consigue este práctico regalo para guardar tus discos



El Disk Book TM que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.



Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

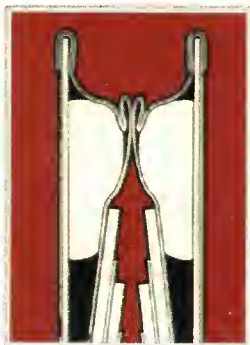


Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva

cómodamente en casa consigue este práctico regalo para guardar tus discos

El Disk Book TM que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.



Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva

HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)



Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

No
necesita
sello. A
franquear
en destino

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)



No
necesita
sello. A
franquear
en destino

Recibe **pcmanía** con
todos los meses y consig
para guardar



Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

PC 2

Recibe **pcmanía** en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 7.800 pesetas, lo que me da derecho a recibir gratuitamente la carpeta portadiscos 3 1/2" "DISK BOOK". (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra oferta de suscripción).

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Suscripción **Pcmanía**. Giro N° _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)
☐ Tarjeta de Crédito N° _____
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

SUSCRIPTORES DE CANARIAS:

- ☐ Correo ordinario.
☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)
Fecha y Firma _____

PC 2

Pide tus números atrasados de **pcmanía**

Deseo recibir al precio de 650 pesetas los siguientes números de **Pcmanía**:

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____
(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Números Atrasados **Pcmanía**. Giro N° _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)
☐ Tarjeta de Crédito N° _____
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

LECTORES DE CANARIAS:

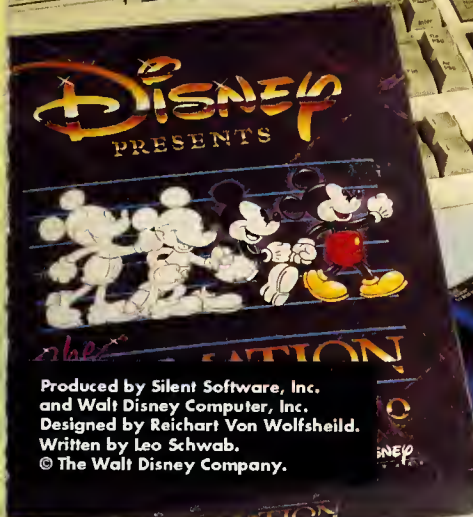
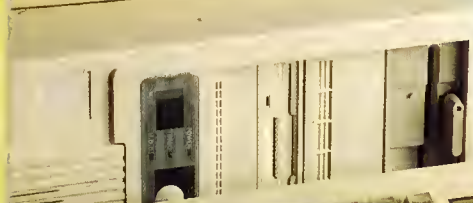
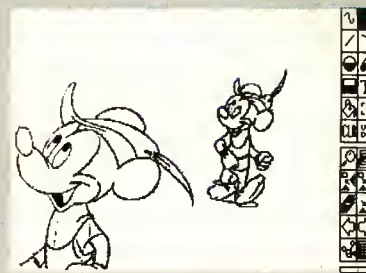
- ☐ Correo ordinario.
☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)
Fecha y Firma _____

Oferti

The Disney ANIMATION s · t · u · d · i · o

Con AnImation Studio, puedes descubrir qué emocionante es crear tus propias animaciones 2-D usando las técnicas exclusivas características del estilo de animación Disney. La técnica "piel de cebolla" te permite ver el cel en el que estas trabajando así como las tres anteriores. Edita tus animaciones controlando el orden de las secuencias y el tiempo de visualización de cada cel. Aprende técnicas clásicas de animación tales como "Strech" o "Squash", "Arco de Movimiento" y más. Añade color a tus animaciones en VGA, MCGA, EGA, CGA, Tandy y dales el toque final con efectos de sonido... ¡ANIMATION STUDIO es un programa de posibilidades ilimitadas!

Disponible en PC y Amiga.



DISTRIBUIDO POR:



SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID

Produced by Silent Software, Inc.
and Walt Disney Computer, Inc.
Designed by Reichart Von Wolfsheld.
Written by Leo Schwab.
© The Walt Disney Company.